

教育部人文教育革新中綱計畫

人文數位教學計畫

人文數位典藏與創意設計人才培育學程

期 末 報 告

補助單位：教育部

指導單位：人文數位教學計畫辦公室

執行單位：國立高雄大學通識教育中心

計畫主持人：葉文冠

執行期程：98年8月1日至99年7月31日

2010年7月30日

目次

壹、 學程簡介	
一、核心理念	01
二、學程目標	02
三、內容摘要	04
四、學程相關規範	05
貳、 執行成果摘要	
一、整體規劃	07
二、課群架構	08
三、開設課程成果	10
參、 學程成果介紹	
一、重要突破	62
二、學程相關活動	63
三、重要產出成果	72
肆、 經費運用情形	
一、學校配合款(自籌款)運用情形	95
二、經費運用情形一覽表	96
三、相關說明：課程設備使用說明	97
伍、 課程目標達成情況	
一、達成情形	98
二、自我評估	101
陸、 面臨問題與因應措施	105
柒、 後續課程構想與進度規劃	
一、開課計畫	106
二、課程調整說明	107
三、未來進度規劃	108

捌、 結論與建議	109
玖、 附錄		
一、教學參考資料	111
二、教學意見調查	129
三、數位化產出清單	143
四、網頁架構	146

壹、學程簡介

一、核心理念

為回應行政院提出 2015 年經濟發展願景第一階段三年衝刺計畫(2007-2009 年)：產業人力套案規劃理念之一¹，暨教育部於 94 年度所擬訂的「2005-2008 教育施政主軸」²，本校一本為國育才、創新與卓越之辦學初衷，責成通識教育中心組織跨領域團隊，規劃足以培養學子進行人文與科技對話及整合能力的課程模組，以為傳統人文教育注入新血，同時為當代科學教育注入人文關懷之深度。本課程模組特別著重於人文數位科技相關知能之涵養，強調理論與實務兼顧的學習與教育模式，同時強化我國人文學的全球競爭力。

基此辦學之理念，順應目前網際網路超乎想像的蓬勃發展，新工具不斷推陳出新，個人與國際的多元競爭透過數位舞台而趨向白熱化……，為使學子在充實學養的歷程中能順利與時代潮流接軌，同時體會文化的深層內蘊與科技表現的多元可能，兩者乃兼容並蓄、相持而長的互為主體性，我們擬透過以下理念之設定，開設：「人文數位典藏與創意設計人才培育學程」，以涵養我們的學子面對未來多元競爭的新時代應有之能力：

(一) 人文與科技並蓄，涵養學子進行跨領域對話應有之素養

社會的進化需要高素質的溝通，優質的溝通則仰賴對話者應有之素養。於此學程的能力養成計劃中，我們冀望學子們能自我期許以人文為學養之根本，以科技背後的工具理性展露其風華，以此兩者相持而長，豐厚其應有之素養。

(二) 整合與創新並進，培養多元發展、永續成長應有之軟能力

多元意見的匯聚與詮釋、繼承與創新，乃至個人生命的不斷成長與提升，有賴「就業軟能力」的永續與推進；此是一個融攝學涯、職涯與生涯三元一體的自我探索、認知與提升過程，我們也擬透過此學程來傳達，並聚焦於數位化、多媒體的呈現形式，使從對學習的真實體悟、發而為實現自我多元可能性之動力。

(三) 理論於實務並重，培育詮釋、規劃與多元表達應有之知能

以學習者能力之提昇為課程進行之核心，根植於人文關懷與學術承載度，聚焦於網路環境所允許之範疇，培養其發掘問題、面對問題、處理問題，乃至詮釋問題、解決問題之能力。

¹ 行政院提出 2015 年經濟發展願景第一階段三年衝刺計畫(2007-2009 年)：產業人力套案規劃理念之一強調發展彈性學制，契合產業變動需求，積極推動大學規劃跨領域學程，促進教育與實務政策發展，同時加強學校教師與產業專業師資合作授課，以及創意、科際整合、人際合作等相關之通識教育課(學)程，切合職場需求。

² 教育部於 94 年度所擬訂的「2005-2008 教育施政主軸」是以「創意臺灣、全球佈局；培育各盡其才新國民」為目標，以「現代國民、臺灣主體、全球視野、社會關懷」為四大施政主軸。

二、 學程目標

我國「數位典藏國家型科技計畫」自民國 91 年推廣至今行之有年，已大幅引領風潮，各級單位莫不競相進行典藏數位化之工作；受惠於如此多元的數位化工具，典藏主題益趨多元。其中富涵豐富實體典藏之機構，如博物館、圖書館...等，在數位典藏的領域中已佔有一定之比例。

因此，為培育本校學生對於數位典藏之瞭解與運用，激發其創造力並應用至各類文化藝術典藏之中，特依據本校辦學理念，由通識教育中心結合人文社會學院之傳統工藝與創意設計學系、西洋語文學系、工學院資訊工程學系、管理學院資訊管理學系等教師與資源，組成跨領域教學研究團隊，共同推出本學程，以強化本團隊之教學能量與活力。

而為使本學程之教學效益能廣披各學院學子，特別是吸引本校、乃至南台灣大專校院人文社會學院之學生的加入，特於本學程規劃中納入本校特色課程、核心通識課程等；另一方面則藉由階段性目標的訂立，採循序漸進的方式協助學生往下深耕，穩固人文與數位領域之根基，將所學的專業知識結合科技，並以跨領域人才之姿提升未來就業之競爭力。本學程近程與遠程目標如下：

(一) 近程目標

本學程近期目標在於培育學生人文與科技整合之高度素養，使人文社會領域的學子熟悉多種數位化多媒體工具、亦使理工學院的學生貼近人文學的堂奧，並透過團體合作行動導向/問題導向專題，使各學院的學子得充分交流與互動。

故於本學期(98-2)的實作課程中特別結合本校駐校藝術家李韻儀小姐其長期深耕文化藝術事業之豐富資源與背景，引導學生針對外校藝術家自主進行人文關懷之深度採訪與規劃策展活動，並以網路與專題方式呈現其典藏成果，使學生能從實作之歷練中，豐富數位典藏能力之養成與應用成果。

(二) 遠程目標

透過近程目標多元成果的呈現，與跨領域教學研究團隊及博物館合作之累積，本學程期許能提供數位典藏之優秀人才與資源，應用於實際典藏單位之中，協助南部地區各類型博物館進行館藏文物數位化典藏與保護之工程，進而建立長期合作的夥伴關係，期能為雙方與南部文化保存推廣方面創造嶄新格局與願景。



【圖一：學程近遠程目標能力示意圖】

三、內容摘要

A. 學程開設摘要表(於此僅列 98 學年第二學期開設課程)						
課程名稱	參與授課老師數		修課學生數		教學助理人數	
	男	女	男	女	男	女
數位典藏概論	0	1	20	24	0	0
電腦視覺	0	1	12	0	1	0
網頁設計與管理	1	0	32	35	0	0
數位應用程式設計	1	0	22	36	0	0
數位典藏系統理論與實作(一)- 藝術家的追尋專題	0	2	5	5	0	1
文化產品創意設計基礎理論與實務- 金工設計實務	1	0	5	5	1	0
翻譯導論	1	0	8	35	0	0
B. 舉辦之學術活動(此項包含 98 學年度所舉辦過之活動)						
場次	參與人次					
	男	女				
適性探索與生涯規劃(一):「性向測驗與心理諮商」講座	22	10				
適性探索與生涯規劃(二):生涯發展與學習歷程規劃	22	10				
數位典藏概論(一)「數位典藏的運用與學習」	55	37				
數位典藏概論(一)「數位典藏-人文與科技」	55	37				
「舞動巴哈」大提琴解說暨演奏講座	33	27				
莎士比亞戲劇「馬克白」演說講座	36	15				
「西洋經典繪畫中探討生死觀點與宗教思想的名作」演講	36	15				
「數位攝影實務」專題講座	31	28				
「運動網站電子商務設計與管理之經驗談」	32	35				
「藝術家的創作生涯」講座	5	5				
Line Segment Based Stereo Vision	25	30				
高雄市立歷史博物館參訪	18	24				
駁二藝術特區與中船造船廠參訪	25	30				
白屋藝術村參訪	5	9				
大社藝術家工作室參訪	5	9				
拓展「鑫」視野校外參訪	7	5				

四、 學程相關規範

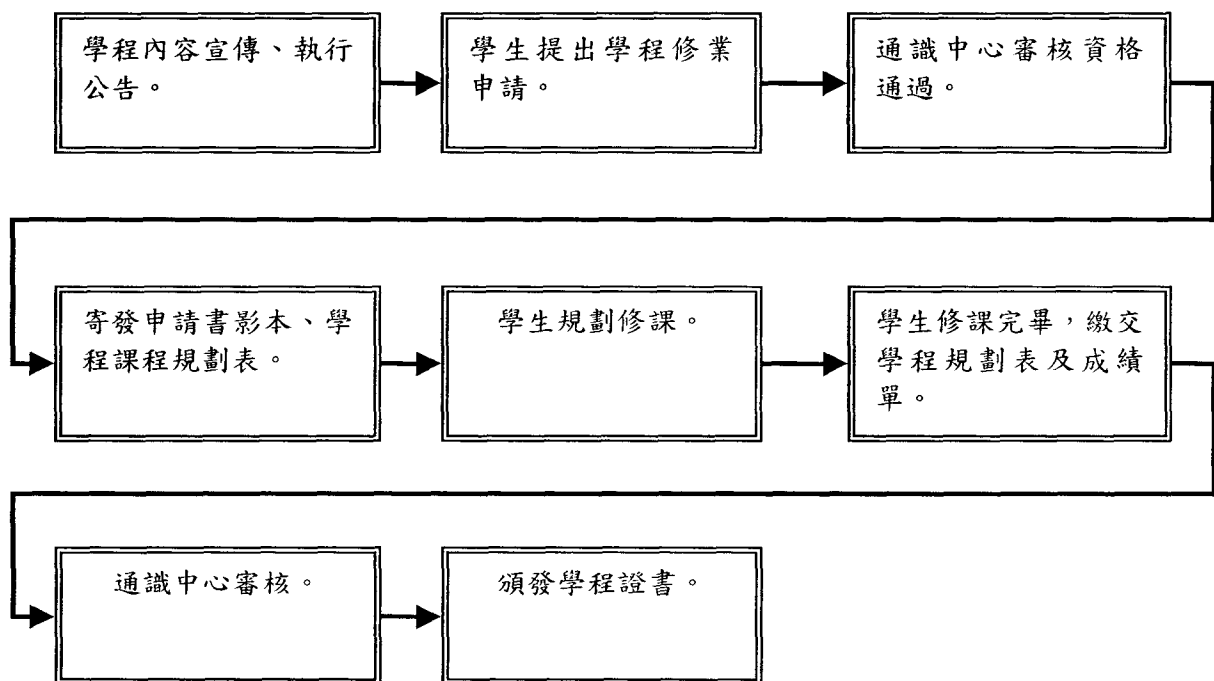
(一) 人文數位典藏與創意設計人才培育學程實施辦法

條 文	說 明
<p>第一條 國立高雄大學(以下簡稱本校)為培養本校學生對數位典藏之瞭解與運用，並發揮創意設計能力，由本校通識教育中心主辦「人文數位典藏與創意設計人才培育學程」(以下簡稱本學程)。</p>	<p>說明本辦法之立法宗旨。</p>
<p>第二條 本學程之實施由人文數位典藏與創意設計人才培育學程審議小組(以下簡稱本小組)負責學程辦法訂定、學程申請及學分審核等相關事宜。</p>	<p>說明審議小組其任務、任期等。</p>
<p>第三條 本校各系所學生、研究生，及教育部承認之大專院校(以下簡稱外校)系所學生、研究生，得申請修習本學程。</p>	<p>說明修習本學程之學生資格。</p>
<p>第四條 申請修習本學程課程的學生資格優先順序及修課人數上限依本校相關規定辦理。</p>	<p>說明修習本學程學生優先順序及修課人數上限。</p>
<p>第五條 本學程分「基礎課程」、「技術課程」、「應用與實作課程」三類課群，共需修習至少 20 學分。其中必修學分為 12 學分，選修學分至少為 8 學分。</p>	<p>規定本學程最低學分數。</p>
<p>第六條 本學程課程名稱及學分數公佈於通識中心網頁、本校選課系統及相關之學程網頁。</p>	<p>說明課程名稱及學分數公布處所。</p>
<p>第七條 依「國立高雄大學跨院系學程設置辦法」第四條之規定，修讀本學程學生，已符合主修系所畢業資格而尚未修滿學程規定之科目及學分，得檢具相關證明，向教務處申請延長修業年限；但總修業年限仍應符合大學法修業年限之規定。</p>	<p>說明修業年限、成績、學分之辦法。</p>
<p>第八條 未修畢本學程學分之畢業生，若仍具有本校或外校各系所學生之身份，得繼續修習本學程，其已修習之學分數併入學程學分數計算。</p>	<p>已具修習資格而未修畢本學程學分之畢業生，進行資格保留</p>
<p>第九條 學程學分之認定由本小組負責審查。</p>	<p>說明學程學分認定之審核單位。</p>
<p>第十條 修滿學程規定學分數且成績及格者，經本小組審核通過，由教務處核發「人文數位典藏與創意設計人才培育學程」證書。</p>	<p>說明學程審查，核發學程證書單位。</p>
<p>第十一條 本辦法經通識中心課程委員會議及校課程委員會議通過，並經核定後實施，修正時亦同。</p>	<p>說明生效日及修正程序。</p>

(二) 學生遴選辦法

為使本學程之教學效益能夠廣披本校各學院、以及高雄學園七所大專院校之學子，本學程將採鼓勵態度，開放修習資格予各校系所之學子，並由申請通過之學生自主進行學程修課規劃。而其中更特別著重於鼓勵人文藝術類學生修業，提升人文藝術潛力人才的數位化技術與應用技巧，終能成為跨領域之人文科學整合型人才。相關申請流程請參照下圖(二)說明。

【圖二：學程申請流程說明】



貳、執行成果摘要

一、整體規劃

本學程針對各課程之屬性與功能進行分類，共分「基礎課群」、「技術課群」及「應用與實作課群」三大類別，依此提供學生選課之參考依據。同學將可由門檻較低之基礎課程入門，逐步完成自我專業能力之強化與實作經驗的累積，希望藉此一課程組織機制，使本學程能達成最佳教學效益，開啟更為長遠之影響力。

本學程於 98 學年第一學期開設 9 門課程，第二學期開設 7 門課程，共計 16 門課程，總計 34 學分。總體課程規劃如下：

【表一：人文數位典藏與創意設計人才培育學程整體開課總表】

課群	學期	類別	課程名稱	開課單位
基礎課群	98(1)、99(1)	必修	學習歷程規劃與典藏	通識中心
	98(1)、99(1)	選修	藝術賞析學群- 藝術概論、西洋古典音樂賞析 音樂家的生平與音樂、音樂與情感	通識中心
	98(2)、99(2)	必修	數位典藏概論	通識中心
	99(1)	必修	口述歷史	通識中心
	98(1)、99(1)	選修	智慧財產權	通識中心
技術課群	98(1)、99(1)	選修	擴增實境	資工系
	98(1)、99(1)	選修	數位攝影與影像處理	通識中心
	98(2)、99(2)	選修	電腦視覺	資工系
	98(2)、99(2)	選修	網頁設計與管理	通識中心
	98(2)、99(2)	選修	數位應用程式設計	通識中心
	99(1)	選修	數位互動設計	傳設系
應用與實作課群	98(2)	必修	數位典藏系統理論與實作(一) -藝術家的追尋專題	通識中心
	99(2)	必修	數位典藏系統理論與實作(二) -博物館典藏專題	通識中心
	98(1)、98(2)	必修	文化產品創意設計基礎理論與實務 -設計方法與原理/金工設計實務	傳設系 通識中心
	99(2)	選修	文創設計進階實務— 金工複合多媒材應用	傳設系
	98(2)、99(1)	選修	翻譯導論	西語系

二、課群架構

經過第一學期授課耕耘，學程大部份的學生已完成自我探索與學涯規劃歷程，累積相當程度之人文藝術內涵，並且藉由技術課程，啟發對於數位科技工具之興趣與熟悉感，由此看來，學程第一階段之基礎可謂大致抵定。而第二學期立於先前奠定之根基，持續朝向「數位典藏」與文創事業更為核心的方向努力。為此，本學期不斷加深教學內容的深度與專業程度，將學程重心從原本廣泛的人文基礎與數位技術啟發階段，轉為著重於專一領域的數位典藏概念與技巧磨練等重點方向，希望在提高修讀門檻與挑戰性的同時，也持續為學生注入更多必要的刺激與能量，搭配實作課程的推行，加速強化學生實際操作的寶貴經驗與邏輯規劃能力。

如上述而言，本學期針對三大課群之開課比例進行調整，將教學內容緊扣學程核心，開設以「藝術家的追尋」為專題之「數位典藏系統理論與實作(一)」課程，並將其視為最終成果展現之重點，透過授課教師與駐校藝術家之引導，從深度的藝文體驗中落實數位典藏的巨化體現，並恰恰呼應學程近程目標之執行與達成。本學程三大課群 98 學年度上下學期之目標調整與主要精神如下：

【表二：98 學年度上下學期課群教學目標行進表】

學期 目標	981	982
基礎 課群	<ol style="list-style-type: none"> 1. 學程初始，首要著重邏輯思維等基礎觀念的建立，並引導學生確立學涯目標，藉此強化其修課之動機。 2. 由人文學、美學的基礎學養入門，培育學子內在文化感知敏銳度與氣度的涵養。 3. 建立基本智慧財產權之法律常識。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本學期將範圍設定在「數位典藏」的基本理論與實務構面的整合訓練上，並啟發資訊工具方面之技術潛能與認知素養。 2. 期待學生了解人文與科技之間的關聯與互動，並理解數位內容產業的發展與應用，使學生具備數位內容專業執行與整合能力。

學期 目標	981	982
技術 課群	<ol style="list-style-type: none"> 1. 傳授基礎且高普及化之數位工具軟體，以逐步增強學生對於數位工具之接受與適應程度。例如高使用率的photoshop 軟體搭配攝影技巧的教授，將其應用於日後學程實作成果之中。 2. 另一方面，開設專業電腦視覺課程，有計畫性的引導學生，使其開始接觸專精領域之數位課程與專業工具。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 技術課群即是以數位技術為橋樑，融合人文與資訊整合之工程。而本學期技術課群比重調整為 3 門課，主要集中於以電腦數位呈現所需技術所包括之範圍；包含完整的網頁建置基礎、資訊整合與程式撰寫能力邏輯，以及電腦演算視覺之網頁前台與架構實力。
應用 與 實作 課群	<ol style="list-style-type: none"> 1. 開設一門課程。旨在協助學生建立「產品前製作業」之基礎理論與概念養成，俾利日後文創產品之進階製程。 	<ol style="list-style-type: none"> 1. 以學程近程目標為核心，開設「數位典藏系統理論與實作」課程，透過問題導向的行動策略：下鄉、訪談、數位呈現等程序，提供一個使學生能將其所學之理論與數位相關技術融合展現之具體機會，並從實踐過程中汲取相關歷練，豐富數位典藏執行能力之累積與進步。 2. 在文化创意產品製作方面，植基於第一學期所學的基礎之上，本學期藉金工作品實際製作過程，使有興趣於文創設計領域者領略生活藝術美學，並了解文化中的個人特質為突出風格的要件，讓創作能進入生活，美化人心。

三、開設課程成果

本學程於 98 學年度第二學期開設 7 門課程，共 244 名學生參與修業。並且累積共 32 名學生正式申請修習學程，詳細數字請參閱下列表三、表四。以下依序簡述本學期各課程之執行成果與內容：

【表三：學程第二學期相關數據統計】

校系：國立高雄大學 通識教育中心						
計畫名稱：人文數位典藏與創意設計人才培育學程						
課程數	授課老師數		修課學生數		研究生教學助理數	
	男	女	男	女	男	女
7	4	4	104	140	2	1

【表四：98 學年度第二學期開課課程表】

課群	課程名稱	授課教師
基礎課群	數位典藏概論	溫惠美
技術課群	電腦視覺	陳佳妍
	網頁設計與管理	丁一賢
	數位應用程式設計	蕭漢威
應用與實作課群	數位典藏系統理論與實作(一) -藝術家的追尋專題	陳紫婷/李韻儀
	文化產品創意設計基礎理論與實務 -金工設計實務	賴廷鴻
	翻譯導論	王嵩嵐

A • 基礎課群

(一) 數位典藏概論

1. 課程大綱

數位典藏概論主要在於培養人文科系的學生在數位科技方面的素養，期待修課學生瞭解人文學科與資訊科技之間的關連，並理解數位內容產業與數位典藏之間的關係，以提升學生之資訊素養。又其為數位典藏學程的基礎課程之一，課程設計的目的是為加強學生組織數位資訊的能力，期使學生透過課程的學習，了解Metadata的概念與設計理論，並透過課程中的應用軟體與專題製作，培養學生具備數位內容專案的執行與整合能力。

課程行進主要分成兩大主題，分別為「數位典藏的基礎理論」與「數位典藏軟體應用」；數位典藏軟體應用又分為數位出版設計、影像管理、影音管理與網頁管理等的應用，課程內容規劃請詳見「每週主題概要」部分。

2. 每週主題概要

週次	單元內容
一	➤ 課程簡介與課程要求。
二	➤ 數位典藏簡介與應用。 ➤ 期末專題討論-確認主題與大綱。
三	➤ METADATA 理論與實務。 ➤ 期末專題討論-確認分組與主題分派。
四	➤ 數位典藏軟體應用。 ➤ Adobe InDesign(出版設計)。
五	➤ 數位典藏軟體應用。 ➤ Adobe InDesign(出版設計)。
六	➤ 數位典藏軟體應用。 ➤ 多媒體影音軟體的使用(PowerDirector)。 ➤ 期末專題進度討論。
七	➤ 數位典藏軟體應用。 ➤ 多媒體影音管理。 ➤ 期末專題進度討論。
八	➤ 數位典藏軟體應用。
九	➤ 期中考。
十	➤ 專題進度報告。 ➤ 專題計畫書初稿。
十一	➤ 數位典藏軟體應用。 ➤ 圖像管理。

週次	單元內容
十二	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 數位典藏軟體應用。 ➤ 圖像管理。
十三	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 數位典藏軟體應用。 ➤ 數位典藏專題網站建置(Dreamweaver)。
十四	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 數位典藏軟體應用。 ➤ 數位典藏專題網站建置(Dreamweaver)。
十五	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 數位典藏專題網站建置(Dreamweaver)。 ➤ 專題期末成果報告。
十六	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 專題期末成果報告。 ➤ 各項文件成果驗收。
十七	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 端午節。
十八	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 期末考。

3. 參考書目或指定書籍

- (1) 數位典藏技術導論，蔡永橙、黃國倫、邱志義著，國立臺灣大學出版中心。

4. 修課人數：共計 44 人，詳細如下所示。

學院名稱	學系名稱	人數統計
人文社科學院	西洋語文學系	2
	傳統工藝與創意設計學系	16
法學院	財經法律學系	1
	法律學系	2
	政治法律學系	2
管理學院	資訊管理學系	1
	應用經濟學系	1
	亞太工商管理學系	3
工學院	土木與環境工程學系	6
	電機工程學系	3
	資訊工程學系	4
	化學工程及材料工程學系	3

5. 成績評量方式

項目 \ 評分	出席率	參與討論	分組作業	期中考試	專題製作	合計
(%)	10	10	20	20	40	100

(1) 學生基本能力指標及學習成效考核

修課學生基本能力指標主要是透過學習評量與專題製作，創作出數位典藏與作品。學生可以透過數位平台與軟硬體的應用，發展出具專業水準與市場潛力的數位內容。學習評量與專題製作的執行方式如下：

A. 學習評量部分：

課程大綱中詳列評量標準，評量方式包含平時作業、期中考試、課堂口頭報告（期中與期末報告）、專題製作。

B. 專題製作：

學生透過專題製作，將數位典藏學程的內涵以實證方式完成，學生作品亦經由數位化平台以多媒體典藏與創作方式呈現。

6. 人員與相關活動

本課程於學期末針對課程專題舉行了一次成果發表活動，此專題製作是由修課學生在共同的整合性核心—「台灣傳統建築」為典藏主題之下，分組進行資料蒐集與後製工程，繼而整合各組執行之成果，建立一個數位創作暨典藏學習教材的資料庫。而除了專題網頁上的數位成果展現，本課程亦擬透過此次正式的口頭發表，促進各組成員彼此之間更為活躍的互動交流與互相觀摩。成果發表已由工讀生全程攝影紀錄，並置於學程網頁以供點閱瀏覽。

詳請參閱：

http://140.127.202.243/poda/m_eventrec/m_event_sat_mv.asp?Pjt_cat_id=4&id=14287262526239&Pjt_Sat_lsc=1#utop

7. 設備使用

本課程設備使用說明將於第肆大項「經費運用情形」一併說明。

8. 總體成效

本課程係回應「人文數位典藏與創意設計人才培育學程」之核心理念，藉由行動導向/分組操作的授課方式，帶領學生初步了解數位典藏之基礎概念，並且應用所學之數位典藏軟體技術，將數位典藏學程的內涵以實證方式完成，經由數位化平台以多媒體典藏與創作方式，以「專題網站建置」呈現，累積學生實作經驗。

依據學生於期末所提出的成果，可以看出基本上的教學目標順利達成。由細項來看，經由課程階段性的學習與安排，學生已能有系統的將蒐集而成的資料去蕪存菁，進一步為其整合歸納，並利用各類數位技術，將其內容(文字、影像、影音)做比較生動的展示。相關之階段成果內容已全數建置於專題典藏網站中。

詳請參閱網址：<http://myclass.ezksu.net/>

而從整體觀察而言，透過期末專題的實踐，學生基本亦建立了數位典藏之大方向的邏輯概念，將其能力運用至企劃書之撰寫與資料成果之表達方式。並藉基礎理論應用於實作網頁的過程，學習到產業數位化工程大部分的細節與流程。總體來說，學生經過此門課程的歷練，建立了對數位典藏整體性的認識及激發其應用潛能。此學期相關課程成果請參閱成果光碟，其詳細說明請參閱下表。

【表五：數位典藏概論課程成果說明】

數位典藏概論成果說明表	
成果名稱	內容簡述
1. InDesign 數位文件典藏	以期末專題-台灣傳統建築分類為題，利用 InDesign 將文字與圖片做可攜式的電子書(PDF)的輸出。
2. 影像典藏	以期末專題-台灣傳統建築數位典藏為例，將各主題的內容與意涵，利用各種影像特效作生動的介紹與展示。
3. 影音典藏	以期末專題-台灣傳統建築數位典藏為例，將各主題的內容與意涵，利用各種影音剪輯軟體作動態展示，並輔以旁白的介紹。




數位典藏概論成果說明表




成果名稱	內容簡述
4. 期末專題	<p>期末專題-台灣傳統建築數位典藏的網站與內容建置。</p> <p>由修課學生以共同的整合性主題進行分組專題製作的方式進行；此整合性主題為「台灣傳統建築數位典藏」，共分成5個主題進行，建立數位典藏學習教材資料庫，成果網站網址：http://myclass.ezksu.net/，主題列示如下：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 歷史背景與特色 2. 傳統建築的分類 3. 藝術裝飾與圖文象徵 4. 宗教意義 5. 保存價值與經濟效益 

9. 教學平台教學進度

為強化教學效益與執行上的順暢程度，本學程鼓勵此課程全面利用 e 化之教學平台，主要以「數位典藏概論」之教學內容為紀錄主題，藉此促進師生雙向流暢之溝通，同時做為一項數位教材之完整產出，提供同學日後選課之參考。

本課程平台目前已達 2,189 瀏覽人次，開設 19 項主題討論區，並累積 1,420 次點閱率，另教師上傳 11 項數位教材，學生累積共 261 個學習檔案數。詳細請參閱網址：<http://140.127.202.252/other/OrhSel.asp?CRSNO=SCA795Y09802>

公佈欄	上課前後特別告知特殊事項與課程相關消息，以利學生掌握最新課程動態，使訊息正確無誤傳遞。	
課程大綱	開課之初即先上網公告課程大綱與走向、授課目標與參考書目等資訊，提供學生一個明確的依據，並藉此讓選課的同學能夠事先準備所需書目或資料，以利能儘早進入課程核心。	
課程討論區	師生自由於此進行意見交流與討論，有利彼此切磋觀摩。目前開設共 29 項討論主題，例如：「數位典藏與內容產業的結合」，引領同學認識產學合作之著名範例，並開始注意生活中的相關實例。	

教材分享	<p>此處放置課程的相關教材以利分享，目前已上傳 21 項數位教材，讓學生能夠依照自我學習狀態，自行下載教材反覆觀看。</p>	
學習檔案	<p>搭配每堂課之不同進度步調，同學可以直接將作業上傳至平台，師生可隨時掌握作業繳交近況，增進授課與批閱效率。本課程於大二學期共累積 261 個學習檔案。</p>	
影音教學	<p>將實際操作亦或是相關演講內容等製成動態影片，加深授課印象與內容複習。目前共建置 10 項影音教學資料，多數為數位技術之應用。</p>	

B · 技術課群

(一) 電腦視覺

1、 課程大綱

本課程在於讓學生了解電腦視覺之基本概念、常用的演算法則以及計算方法，並經由程式的製作而實行所習得之理論概念。本課程著重在電腦視覺於三維資訊的擷取與應用。以英語授課，並採用PowerPoint 投影片以及指定教科書合併教學，額外的參考資料將會在課程中陸續被提供。學生將藉由作業瞭解如何利用電腦視覺的方式，分析所擷取的二維影像，並以不同的方法由二維影像中求得三維資訊。

2、 每週主題概要

週次	單元內容
一	Introduction to computer vision
二	Introduction to computer vision
三	Image acquisition
四	Image acquisition
五	Surface geometry
六	Surface geometry
七	Surface geometry
八	Revision
九	Mid term test
十	Stereo analysis
十一	Stereo analysis
十二	Reflection models
十三	Reflection models
十四	Selected topics on shape recovery techniques
十五	Selected topics on shape recovery techniques
十六	Selected topics on shape recovery techniques
十七	Revision
十八	Final exam

3、 參考書目或指定書籍

- (1) Machine vision, by Jain, Kasturi, and Schunck.
- (2) Computer vision: three-dimensional data from images, by Klette, Schluns, and Koschan.
- (3) Image processing, analysis, and Machine vision, by Sonka, Hlavac, and Boyle.

4、 修課人數：共計 12 人，詳細如下所示。

學院名稱	學系名稱	人數統計
工學院	土木與環境工程學系	0
	電機工程學系	0
	資訊工程學系	12
	化學工程及材料工程學系	0

5、 成績評量方式

評分項目	出席	課堂討論	專題製作	課堂活動	期中考試	期末考試	合計
(%)	5	5	30	20	20	20	100

6、 人員與相關活動

(1) 專題演講

本課程邀請加拿大 Manitoba 大學的 Jacky Baltes 教授，針對電腦視覺與計算機科學相關領域，舉辦一次深度的專業講座，與學生分享實際執行之經驗與技巧。透過此一演講，除了強化課程所欲傳授的專業概念以外，亦開拓了學生相關的國際視野，為其注入新的專業刺激，期待能以此激發學生嶄新的想法與學習活力。此講座全程以英文講述，相關成果已放置於學程網頁，提供學生事後重複觀看複習之用。詳請參閱網址：
http://140.127.202.243/poda/m_eventrec/m_event_sat.asp?id=14365684960672&Pjt_Sat_lse=1#utop

【表六：電腦視覺專題演講內容說明】

電腦視覺專題演講：Line Segment Based Stereo Vision	
演講者：	Prof. Jacky Baltes, Dept. of Computer Science, University of Manitoba Winnipeg, Manitoba, Canada
演講內容	<p>At the heart of every stereo vision algorithm is a solution to the matching problem - the problem of finding points in the right and left image that correspond to a single point in the real world. Applying assumptions regarding the epipolar rectification and color similarity between two frames is often not possible for real-world image capture systems, like those used rescue robots. More flexible and robust feature descriptors are necessary to operate under harsh real world conditions. This thesis compares the accuracy of disparity images generated using local features including points, line segments, and regions, as well as a global framework implemented using loopy belief propagation. This thesis will introduce two new algorithms for stereo matching using line segments and regions, as well as several support structures that optimize the algorithms performance and accuracy. Since few complete frameworks exist for line segment and region features, new algorithms that were developed during the research for this thesis will be outlined and evaluated. The comparison includes quantitative evaluation using the Middlebury stereo image pairs and qualitative evaluation using images from a less structured environment. Since this evaluation is grounded in practical environments, processing time is a significant constraint which will be evaluated for each algorithm. This thesis will show that line segment-based stereo vision with a gradient descriptor achieves at least a 10% better accuracy than all other methods used in this evaluation while maintaining the low runtime associated with local feature based stereo vision.</p>

(2) 舉辦校外參訪

呼應教學內容，本課程於期末特舉辦一次校外參訪行程，參觀駁二藝術特區以及中船造船廠，藉由親身走訪體驗，了解相關視覺藝術的千變萬化，並習得建造技巧以及產業與科技結合之知名實例。

詳細成果已上傳至網站，請參閱：

http://140.127.202.243/poda/m_eventrec/m_event_sat.asp?Pjt_cat_id=2&id=14287716899487&Pjt_Sat_lsc=1#utop

【駁二藝術特區】

將學習領域延伸至錯視藝術大師福田繁雄之展覽，使學生認識電腦視覺與人眼視覺之異同處。尤其能夠親身比較，錯視藝術的平面視覺與實體展現兩種不同方式所衍生之運用技術，期待促進學生活化思考能力，進而能由固定的形體當中發覺另一種詮釋方式，有助創意思維之培養與訓練。



【中船造船廠】

此次校外參訪亦參觀了中船造船廠，經由館方之詳細說明，期待能夠使學生對於傳統勞動大型機具與先進數位科技的結合，甚或是細項的專業用途、製作流程、特殊技術，皆能有更進一步的認識與了解，藉以開拓學生的視野，了解標的產業科技發展之程度與優勢，對於未來相關之研究與學習，亦具有很大的幫助。



(3) 期末專題發表：個人臉部三維重建

本課程之預期成果在於讓學生了解電腦視覺之概念、其常見之應用以及製作技術，並經由程式的製作而實行所學習之理論概念。因此本課程特別針對物體的三維重建進行深入的探討，藉由助教引導之下，協助同學們擷取自身臉部影像，並搭配資訊工程學系視覺與圖學實驗室所提供之器材和架設進行實驗，讓學生得以自行製作程式並利用電腦視覺的方法重建物體之三維模型，為此重建臉部三維資訊，完成階段能力的培養，並於學期末進行正式的發表。相關影片已連結至學程網頁。

詳細成果內容請參閱：

http://140.127.202.243/poda/m_eventrec/m_event_sat_mv.asp?Pjt_cat_id=4&id=14287945407036&Pjt_Sat_lse=1#utop

(4) 教學助理工作事項

為提升教學效益，本課程此學期獲得補助教學助理一名，主要負責任課教師授課時的輔助教學事宜、包括上課器材的準備等等，以及經營通識數位化教學平台的資料更新與上傳，引領同學課後交流討論等，主要內容詳述如下：

- 輔助教學

包括協助教師事先準備上課器材，以利把握有限的授課時間進行教學，並不定期於課堂上進行錄影及事後剪輯等後製步驟，將其上傳至數位教學平台，以便同學課後複習與資料參考之用。另協助老師進行作業與期中考考卷批改，因此對同學們的學習狀態能深入了解，故較易於課後引導同學進行討論。

- 經營通識數位化教學平台

固定將課程資料與教學講義上傳至教學平台，輔佐同學上傳作業與心得，並協助老師於課前公告重要訊息，藉此培養同學們運用數位平台的習慣，達成課後複習，資訊統整之益處。

7、設備使用

本課程設備使用說明將於第肆大項「經費運用情形」一併說明。



8、 總體成效




本課程之成效在於讓學生了解電腦視覺之概念、其常見之應用以及製作技術，並經由實際操作經驗落實所學習之理論概念。因此，課程將包含實際應用軟體的製作，讓學生得以創作可供使用之電腦視覺應用程式。此外，本課程中所提供的校外參訪可提升學生人文素養，擴增視野以及跨領域之通識知識，亦可讓學生了解業界所需科技人才及就業技能，提升未來就業工作品質，並且促進人際關係以及溝通能力，提升本校之知名度與同外界之合作關係。

9、 數位化平台使用情形

為強化教學效益與執行上的順暢程度，本學程鼓勵此課程全面利用 e 化之教學平台，主要以「電腦視覺」之教學內容為紀錄主題，藉此促進師生雙向流暢之溝通，同時做為一項數位教材之完整產出，提供同學日後選課之參考。

本課程平台目前已達 579 瀏覽人次，開設 20 項主題討論區，並累積 810 次點閱率，另教師上傳 24 項數位教材，學生累積共 69 個學習檔案數。詳細請參閱網址：<http://140.127.202.252/other/OthSel.asp?CRSNO=CSC601Y09802>

公佈欄	上課前後特別告知特殊事項與課程相關消息，以利學生掌握最新課程動態，使訊息正確無誤傳遞。	
課程大綱	開課之初即先上網公告課程大綱與走向、授課目標與參考書目等資訊，提供學生一個明確的依據，並藉此讓選課的同學能夠事先準備所需書目或資料，以期能儘早進入課程核心。	

課程討論區	<p>提供學生一個統一交流空間，自由於此進行意見交流或者訊息討論，有利彼此切磋觀摩。目前共開設 20 項討論主題，多由助教與學生進行課程相關議題交流。例如分享課堂所用之 Octave 與 Matlab 兩者產生之結果差異，相互討論以增進彼此經驗之累積。</p>	
教材分享	<p>共建置 24 項相關教材以利分享，讓學生能夠依照自我學習狀態，自行下載教材反覆觀看。</p>	
學習檔案	<p>目前已累積 69 項學習成果，搭配每堂課之不同進度步調，同學可以直接將作業上傳至平台，師生可隨時掌握作業繳交近況，增進授課與批閱效率。</p>	

<p>影音教學</p>	<p>於此將課程舉辦之專題講座建置上網，已供學生反覆觀看。</p>	
-------------	-----------------------------------	--

課程名稱	學分
工業製程與品質管理(含實習)	一
設備維護與故障排除(含實習)	二
統計資料分析 (SPSS)	三
計算機網路(II)	四
機械加工與維修(含實習)	五
第一、二週、第三、五週(含實習) 綜合訓練(以下稱 20000000)	六
實習	七
企業實習(含實習)	八
英語(II)	九
數學(II)	十
職業倫理與公民教育	十一
基礎知識與技能(II) 英語(II)	十二
機械製圖(含實習)	十三
基礎知識與技能(III) 職業訓練實習	十四
機械製圖(含實習)	十五
基礎知識與技能(IV) 職業訓練實習	十六
基礎知識與技能(V) 職業訓練實習	十七
基礎知識與技能(VI) 職業訓練實習	十八
基礎知識與技能(VII) 職業訓練實習	十九

(二) 網頁設計與管理

1、課程大綱

網頁設計與管理為數位典藏中的一項重要技術，學生必須學習如何製作網頁、如何管理網頁才能妥善的呈現數位典藏的資料。因此本課程的大致內容在於教授學生如何架設與管理簡易的網站，網頁設計方面則包括基本的 HTML 語法、CSS 網頁設計的概念、並使用 Adobe Dreamweaver 為網頁設計的工具，學習如何製作單向非互動式的簡易網頁。

2、每週主題概要

週次	單元內容
一	課程簡介與網頁設計環境建立
二	網際網路基本觀念與網站架設
三	HTML 基本語法介紹
四	CSS 概念與實作
五	網站的規劃與定義網站
六	Dreamweaver 網頁設計軟體介紹、頁面設定、文字、圖片、超連結
七	表單的解說與應用
八	CSS 樣式
九	期中考試
十	使用表格編排資料
十一	Div 標籤+CSS 網頁版面配置
十二	AP 元素與 AP Div
十三	頁框網頁與 iframe 嵌入網頁
十四	邀請演講與期末專題討論
十五	行為、片段、擴充功能 Extension
十六	Spry 類別工具集與 Spry 特效使用
十七	期末專題成果展示與報告
十八	期末專題成果展示與報告

3、參考書目或指定書籍

- (1) 網頁程式設計師，文魁資訊，德瑞工作室編著。
- (2) 網頁設計三合一，松崗出版社，采風設計苑編著。
- (3) 一次學會 CS4 網站製作，文魁出版社，李啟龍等編著。

4、修課人數：共計 67 人，詳細如下所示

學院名稱	學系名稱	人數統計
人文社科學院	西洋語文學系	2
	傳統工藝與創意設計學系	5
	運動健康與休閒學系	3
法學院	財經法律學系	1
	法律學系	1
管理學院	資訊管理學系	37
	亞太工商管理學系	3
工學院	土木與環境工程學系	1
	電機工程學系	4
	資訊工程學系	6
理學院	應用化學系	1
	應用物理學系	3

5、成績評量方式

項目 \ 評分	出席率	參與討論	期中考試	期末報告	合計
(%)	20	10	30	40	100



6、人員與相關活動

(1) 專題演講

本課程於期中邀請頂創國際有限公司 執行長舉辦一次專題演講，期望學生透過此一活動，可以與產業界的專家對談，了解產業的現況及未來發展趨勢，促成理論與實務結合的理想。相關成果已連結至學程網頁，詳細內容請詳：

http://140.127.202.243/poda/m_eventrec/m_event_sat.asp?Pjt_cat_id=5&id=13931213960561#utop

【表七：網頁設計與管理專題演講內容說明】

演講主題	運動類型電子商務網站設計與管理之經驗談		
演講者	頂創國際有限公司 莊政儒 執行長	演講時間	2010/05/26 16:00-18:00
演講內容			
<p>優良的數位人才，除了具備相關的技術知識外，更需具備未來與產業結合之認知與遠見，以期待促進兩者之整合，方能真確賦予數位科技長久發展，甚至創新之能量與存在的意義。因此，本次演講特邀請產業專業人士蒞校，以實際經驗介紹成功商務網站之執行經驗。</p> <p>本次講題分為三大重點，包括：商品力與信用度、商品銷售與說服力、行銷活動與流量。除了經營方面外，其更介紹了在網站設計、商品圖型設計…等等網頁設計上實際案例。會中透過與學生互動的方式，鼓勵學生踴躍的發言與發問，透過產學之間的對話，相信學生可以得到更豐富的收穫。</p>			
活動照片			
			

(2) 課程期中專題提案報告

本課程於期中提出一次專案階段之成果發表，以清明節春假的旅遊為題，期望學生能將先前所學作一次完整的成果展現。此次作品以單面網頁為主，主要檢視同學對於最為普及之網頁軟體 Dreamweaver 的基礎操作邏輯與實驗，藉此亦促進學生彼此之間實力與想法之激盪，為日後進階之課程內容預做準備。相關專題內容請詳課程教學平台學習檔案：<http://140.127.202.252/student/stbook.asp>，歡迎自由點閱學生關作業成果。

(3) 期中網頁製作測驗

本課程由老師根據期中考前之教學內容，實施網頁製作測驗，藉此了解同學之學習狀態與能力驗收，以作為日後教學方向調整之依據。相關專題內容請詳課程教學平台學習檔案專區網址：<http://140.127.202.252/student/stbook.asp>，歡迎自由點閱學生關作業成果。

(4) 期末分組專題報告

本課程於期末進行專題報告，導引學生以交叉分組運作模式，進行團體作業之分工與合作。此次專題報告由學生自訂主題，透過實際製作的網頁，展現總體教學成果與預設目標之達成。

相關成果請詳學程網址或成果光碟：

http://140.127.202.243/poda/m_eventrec/m_event_sat.asp?Pjt_cat_id=4&id=14373128146587#utop

(5) 教學助理工作事項

為提升教學效益，本學程於「網頁設計與管理」課程補助工讀生之名額，主要負責任課教師授課時的輔助教學事宜、包括上課器材的準備等等，以及經營通識數位化教學平台的資料更新與上傳，主要內容詳述如下：

- 協助課堂準備事宜
包括協助準備上課器材，以利教師把握有限的授課時間進行教學，並不定期於課堂上進行錄影及事後剪輯等後製步驟，將其上傳至數位教學平台，以便同學課後複習與資料參考之用。
- 經營通識數位化教學平台
固定將課程資料與教學講義上傳至教學平台，輔佐同學上傳作業與心得，並協助老師於課前公告重要訊息，藉此培養同學們運用數位平台的習慣，達成課後複習，資訊統整之益處。

7、設備使用

本課程設備使用說明將於第四大項「經費運用情形」一併說明。

8、總體成效

透過計畫的補助，使得此課程能順利的進行，大部分的修課學生皆能有效展現學習的成果，製作出實際可以運行的網站，在網頁設計與管理方面能奠定一定的基礎，並實際落實數位典藏技術與人才培育的理想。而於學期末再次審視課程經營成效，可歸納此課程具有以下特色：

➤ 執行優勢

- (1) 透過不同科系學生的修課，以及交叉的分組運作模式，可以發現不同領域激盪出的火花相當精彩，學生皆能製作出有創意、活潑的網頁設計。
- (2) 課程時間足夠、規畫妥當，因此授課教師可以扎實的授予學生基礎的網頁設計與管理觀念與實務，對於學生有很大的幫助。
- (3) 課程中邀請業界專家進行專題演講，學生的反應極佳，未來開授此課程可以考慮多多舉辦此類型活動，開拓學生的視野。

➤ 檢討




- (1) 修課學生比例與素質不均，造成教師較不容易調整上課的難易與內容，此時亦需借重具有相關背景專長之工讀生，於課堂上輔導同學，並期待於下一次開課之初即註明限制資管與資工大三以上已具一定專業能力之學生重複修課，期望可以降低此種情況的發生。



9、數位化平台使用情形

為強化教學效益與執行上的順暢程度，本學程鼓勵本課程全面利用 e 化之教學平台，主要以「網頁設計與管理」之教學內容為紀錄主題，藉此促進師生雙向流暢之溝通，同時做為一項數位教材之完整產出，提供同學日後選課之參考。

本課程平台目前已達 1,707 瀏覽人次，開設 1 項主題討論區，並累積 140 次點閱率，另教師上傳 14 項數位教材，學生累積共 177 個學習檔案數。詳細請參閱網址：

<http://140.127.202.252/other/OthSel.asp?CRSNO=SCA791Y09802>

公佈欄	上課前後特別告知特殊事項與課程相關消息，以利學生掌握最新課程動態，使訊息正確無誤傳遞。	
課程大綱	開課之初即先上網公告課程大綱與走向、授課目標與參考書目等資訊，提供學生一個明確的依據，並藉此讓選課的同學能夠事先準備所需書目或資料，以期能儘早進入課程核心。	
課程討論區	提供學生一個統一交流空間，自由於此進行意見交流或者訊息討論，有利彼此切磋觀摩。	

教材分享	<p>此處放置課程的相關教材以利分享，讓學生能夠依照自我學習狀態，自行下載教材反覆觀看。目前課程已建置 14 項個別數位教材產出。</p>	
學習檔案	<p>搭配每堂課之不同進度步調，同學可以直接將作業上傳至平台，目前共累積 177 個學習階段成果檔案，師生可隨時掌握作業繳交近況，增進授課與批閱效率。</p>	

(三) 數位應用程式設計

1、 課程大綱

數位內容程式設計這一門課是為高雄大學數位典藏學程所設計的資訊技術課程，教學內容以主要簡介開放原始碼(Open Source)資源中最常被應用於更深領域的 Python 程式語言為核心，並介紹其應用於數位內容相關程式設計技術為主要目標。

Python 具易學易用之特性，適合於資訊技術初學的操作，並且當前也有許多重要的網路應用服務也以 Python 為程式開發工具，另一方面 Python 程式語言也具跨越不同作業系統平台與物件導向的特性，希望能透過這門課的介紹，提供對於資訊技術有興趣的學生一個對於數位應用領域更優秀的應用工具。

2、 每週主題概要

週次	單元內容
一	課程簡介
二	Python 程式語言基本操作(一)
三	Python 程式語言基本操作(二)
四	切片、字串
五	正規表示式
六	物件導向
七	標準函數(一)
八	期中報告
九	網路程式(一)
十	網路程式(二)
十一	Web 開發模組
十二	圖型應用模組
十三	影像應用模組

週次	單元內容
十四	影像應用模組
十五	數位遊戲應用模組
十六	3D 應用模組
十七	3D 互動應用模組
十八	期末報告

3、 參考書目或指定書籍

自編講義

4、 修課人數：共計 58 人，詳細如所示

學院名稱	學系名稱	人數統計
人文社科學院	運動健康與休閒學系	2
管理學院	資訊管理學系	38
工學院	土木與環境工程學系	1
	電機工程學系	4
	資訊工程學系	7
理學院	應用化學系	1
	應用數學系	5




5、 成績評量方式

評分 項目	課堂表現	平時作業	期中報告	期末報告	合計
(%)	25	25	25	25	100

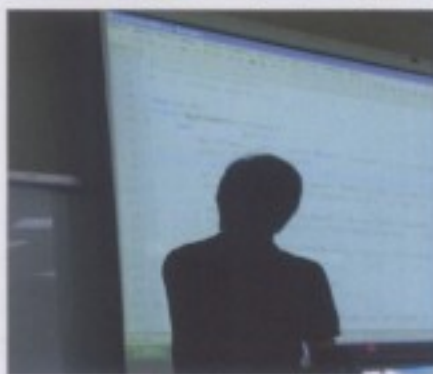
6、 人員與相關活動

(1) 期中成果發表：

此門課在期中報告前主要是介紹 Python 程式語言基本操作和應用，著重教導學生自主的應用 Python 的語法和網路上的各式套件。期中邀請學生以 2-3 人為一組，找出各組喜歡的應用套件試著完成一些小的應用範例程式，並於課堂進行期中成果發表。相關實例請見下表：

<p>2010/4/21 講解 Python 期中報告的當天現況，學生認真聽取老師講解期中成果如何呈現以及內容，請同學聽完後立即討論，下課也馬上向老師詢問期中成果發表的相關問題。</p>	 
<p>第一組同學使用 pygame 寫了幾個有趣的小程式，例如：反彈程式，可做成如螢幕保護程式的效果。</p>	

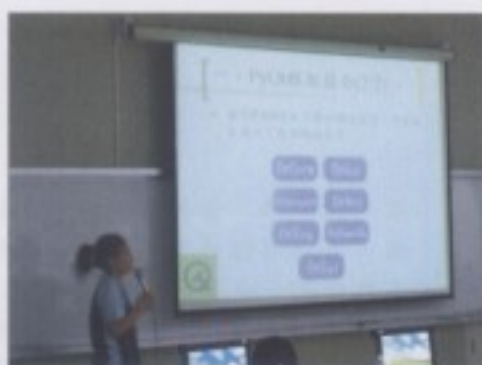
第二組同學，利用 wxPython 寫了視窗程式，展示 Python 也能簡單開發 GUI(使用者圖形介面)，他們示範一個簡單的跳出視窗，使用者依據視窗上的文字去按 yes 或 no。



第三組同學使用的是 pygame 模組，這個模組也是用來寫遊戲的，同學展示了一個乒乓球的小遊戲，以及一些音效。並配合時事做了夜市人生相關的範例，引起台下同學高度的學習興趣。



第四組同學使用的 PyQt 模組也是有關視窗程式設計，利用這個模組可寫出簡易瀏覽器以及 YouTube 影片搜尋程式。



第五組同學使用 PyMSN 模組，並嘗試在 Linux 環境下建立 MSN 機器人，只要機器人判定出關鍵字，就會依照不同關鍵字回答使用者不同內容。



第六組同學，使用的是 PMIDI 模組，可以用程式寫出 MIDI 音樂！不只音調，連樂器都可以用程式去做改變！他們展示了生日快樂歌的鋼琴版及小提琴版等，引起同學熱烈討論。



(2) 期末成果發表：

數位應用程式設計課程於六月 28 日舉辦期末成果發表會，每 6-7 人為一組，利用同學有興趣的模組，來開發出應用系統，不侷限於課堂所學，也鼓勵同學在網路上找出其他應用模組來進行開發。

綜觀而言，此次期末成果發表，多數同學熱衷於利用 pygame 模組去製作遊戲，而指影、語音辨識、影像切割這些專題的表現不俗，希望同學未來能夠利用並結合同學做過的專題應用在「人文數位典藏與創意設計」方面。比如說：

- 利用影像切割重組，對人文圖像收藏上做另一層次新穎的呈現。
- 利用指影辨識提供典藏人文文物的場所一個可以偵測文物是否被不當的接觸等。
- 利用 pygame 模組進行人文與遊戲之結合，期待使用者在遊戲可同時學習並了解文化。
- 利用語音辨識讓大家能夠與音樂或其他類型的聲音作品進行互動。

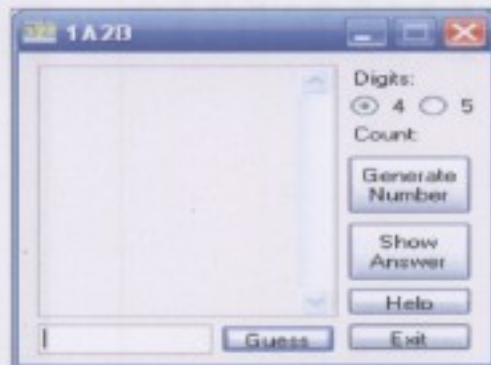
Professor Hsiao 的闖關大體驗

第一組同學寫的是闖關遊戲，使用不同模組，如 LibRPG、Py2exe、PIL、PMIDI 等，完成了圖片密碼、聽力考驗、推石頭等關卡，一關完成才能進入下一關，最後如下圖(右)，推開石頭找到 Professor Hsiao 即可完成遊戲。



遊戲大雜燴

此組同學利用 Pygame 模組結合其他模組，做出了猜數字(視窗如下圖右)、貪食蛇、大富翁、搶救笑笑羊等好玩的數學及策略小遊戲。



Django Blog

此組同學使用了 Django 模組這樣的 python 高階網頁框架來開發 Blog，除了文章發表功能外，還有後台管理功能。



星際大戰

此組同學也是利用 PyGame 模組來完成射擊遊戲(如下圖右)，裡面還有金手指與大絕招等功能。



數戰數決

此組同學利用 wxPython 視窗模組，並讓 server 端和 client 端互動進行猜數字遊戲。



終極密碼語音版

此組同學利用 Speech 模組，辨識人聲，做出不只是輸入數字的終極密碼，而是真的可以用口說與電腦互動玩的終極密碼。如說出「數字」、「確定」等，程式就會人聲回應「範圍在 XX~99 間。」，與一般同學私底下玩的終極密碼一樣，只是不用再有一個人當出密碼的人了，由程式隨機選出密碼。過程中非常有趣，台下同學對此終極密碼語音版相當有興趣，反應熱烈。(附上影音檔：語音辨識.avi)



影像切割重組

此組同學利用 OpenCV 和 PIL 模組做了兩個部分：一個是切割圖片 A 去拼成圖片 B；另一個是擷取影片中畫面，拼湊成一張圖片。同學示範了將不同的影像截圖拼成衛星雲圖的成果(如下圖右)，其呈現相似程度令人驚豔。而下圖的高大校徽是利用各種顏色的小方塊去比對挑選，之後組合出來的校徽圖。



指影辨別

此組同學所做的指影辨別，首先先用紙箱、攝影機、壓克力板及白紙做出一簡易觸控箱，再把手放在壓克力板上時，產生的影子形成影像就會被攝影機拍攝(如下圖右)，利用光影及圖片比對來偵測辨別壓在壓克力板上的手指位置，做出類似觸控的效果，但不是觸控所以可以隔空進行操作。(附上影音檔：指影識別.avi)



The origin



Plurk 機器人

利用 Plurk API 寫出互動機器人，可以在現在人氣最高的社群網站—Plurk，用自己的帳號和 Plurk 機器人玩終極密碼遊戲。



7、 設備使用

本課程設備使用說明將於第肆大項「經費運用情形」一併說明。

8、 總體成效




本課程以教 Python 程式語言為核心，並介紹其應用於數位內容應用的相關程式設計技術為主要目標。以期末的分組報告而言，大多數的組別都能利用本學期所學到的程式技術完成數位應用的系統。整體而言已達成本課程設計的目標。


然而就課程規劃而言，以每週二小時的課程來教授數位應用的程式設計，在時程上可以實機操作的時間過少，所以同學在回家後必須要再多花額外的許多時間練習這些不同的程式語言。由於是介紹一種新的程式語言，必須要較為完整的介紹各式語法與範例，在課堂上與同學討論互動的時間上相對就被壓縮了許多，這對之前有其他程式語言基礎的同學而言是可以順利學習的，但若是對於第一次學習程式語言的同學，在課程規劃二個小時的時間就略顯不足。未來此類相關的課程會建議安排較多時間或是限定有修過其他程式語言的基礎的同學修習會更為適當。

9、 教學平台教學進度

為強化教學效益與執行上的順暢程度，本學程鼓勵各課程全面利用 e 化之教學平台，主要以「數位程式應用設計」之教學內容為紀錄主題，藉此促進師生雙向流暢之溝通，同時做為一項數位教材之完整產出，提供同學日後選課之參考。

本課程平台目前已達 1,432 瀏覽人次，開設 38 項主題討論區，並累積 1,306 次點閱率，另教師上傳 24 項數位教材，學生累積共 274 個學習檔案數。詳細請參閱網址：<http://140.127.202.252/other/OthSel.asp?CRSNO=SCA792Y09802>

公佈欄	上課前後特別告知特殊事項與課程相關消息，以利學生掌握最新課程動態，使訊息正確無誤傳遞。	
課程大綱	開課之初即先上網公告課程大綱與走向、授課目標與參考書目等資訊，提供學生一個明確的依據，並藉此讓選課的同學能夠事先準備所需書目或資料，以期能儘早進入課程核心。	
課程討論區	提供學生一個統一交流空間，自由於此進行意見交流或者訊息討論，目前已開設 38 項討論主題，多數討論分組事宜，避免同學重複製作相同主題。	

<p>學習檔案</p>	<p>搭配每堂課之不同進度步調，同學可以直接將作業上傳至平台，師生可隨時掌握作業繳交近況，增進授課與批閱效率，目前共累積 274 格學習檔案成果可供檢閱。</p>	
-------------	---	--

本學期以課程內容為基礎，以學生學習成果為主要考量，並配合課程進度，將課程內容分為多個階段，以學生學習進度為主要考量，將課程內容分為多個階段。

課程內容分為多個階段

	一、課程進度	一
	二、課程進度	二
	三、課程進度	三
	四、課程進度	四
	五、課程進度	五
	六、課程進度	六
	七、課程進度	七
	八、課程進度	八
	九、課程進度	九
	十、課程進度	十
	十一、課程進度	十一
	十二、課程進度	十二
	十三、課程進度	十三
	十四、課程進度	十四

C. 應用與實作課程

(一) 文化產品創意設計基礎理論與實務-金工設計實務

1、課程大綱

此為學程上學期之「文化產品創意設計理論」的銜接課程，以金工創作之實務培養基礎學能，希望藉由課程安排讓學員理解及應用文化條件發展可行之創意，以金工技法研習為先，使有興趣於文創設計領域者能在課程學習中領略生活藝術美學，創造真實且兼具美感的事物，以文化中的個人特質為突出風格的要件，讓創作能進入生活，美化人心。

2、每週主題概要

週次	單元內容
一	課程說明。
二	設計論述與媒材運用說明。
三	設計初稿評圖與討論。
四	多類項金屬複合應用實作講解。
五	自然物與人造物成型設計示範講解。
六	軟質及彈性物複合成型應用設計-實作示範。
七	設計實務工法演練(一)。
八	設計實務工法演練
九	期中評量(設計企畫書、實作大型)。
十	專家演講(朝陽科大工業設計系曾永玲助理教授)。
十一	金屬陽極處理鋁染色講解示範。
十二	設計實務工法演練(三)。
十三	設計實務工法演練(四)。
十四	表面質感特色處理實作示範。

週次	單元內容
十五	實作進度評量與討論。
十六	作品修整與展示設計討論。
十七	小組互動討論展示設計。
十八	期末評量與討論(設計企畫書、作品、數位學習資料檔)

3、參考書目或指定書籍

- (1) 玩·金·術 (金屬工藝入門) 趙丹綺 王意婷 鍊丹場珠寶金工工作室。
- (2) 生活從想法開始：系統傢俱樂活居家實踐誌 歐德設計師團隊，麥浩斯。
- (3) 設計快遞-產品設計 Gerhhard heufler，龍溪。
- (4) 設計中的設計 DESIGN OF DESIGN 原研哉，龍溪。
- (5) Goldsmithing & Silver Works Carles Codina.
- (6) 包浩斯 王建柱。
- (7) METALSMITH SOCIETY OF NORTH AMERICAN GOLDSMITHS。

4、修課人數：共計 10 人，詳細如下所示。

學院名稱	學系名稱	人數統計
人文社科學院	傳統工藝與創意設計學系	1 人
管理學院	亞太工商管理學系	1 人
工學院	土木與環境工程學系	1 人
	電機工程學系	1 人
	資訊工程學系	1 人
理學院	應用物理學系	1 人
	生命科學系	4 人

5、成績評量方式

項目 \ 評分	出席率	參與討論	期中報告	期末報告	合計
(%)	10	20	30	40	100

6、人員與相關活動

(1) 舉辦金工設計與實務-拓展「鑫」視野 校外參訪

本課程藉由校外參訪行程，帶領學生實地探訪文創相關領域之領航單位，透過與各類創作者之對話、近距離接觸實際創作品與展覽專題，一窺當代與傳統工藝結合之各種可能性，拓展修課學生之新視野。

相關成果已建至於學程網頁提供點閱，詳情請詳：
http://140.127.202.243/poda/m_eventrec/m_event_sat.asp?Pjt_cat_id=2&id=13751997802603&Pjt_Sat_lse=1#utop

【國立臺灣工藝研究發展中心】

國立台灣工藝研究發展中心，參訪進駐中心之各工坊與工藝師，並與工藝師有許多互動和體驗，之後到工藝文化館內參觀年度大展-2010 西班牙陶藝展(多重·並置·解放)。



【台中鐵道 20 號倉庫藝術工作室】

台中鐵道 20 號倉庫藝術特區內，有許多藝術家及設計團隊的進駐，例如：ZAMAMA 金屬創作工作室、王振璋雕塑創作工作室…等。讓同學與藝術家和設計師做直接的溝通與接觸，在過程中理解藝術設計與文創產業發展狀況。



【台中 TADA 設計與藝術中心】

台灣建築設計與藝術展演中心 (TADA Center)，為過去公賣局的釀酒廠經文建會大規模的整治修建為中部最大的藝術設計園區，是閒置空間再利用的良好示範，近幾年舉辦了許多場全國性設計與藝術的相關展演，這次展演主題為「創意生活節」，場內呈現許多與生活相關之創意提案與設計作品，是看設計、玩設計與享受設計所帶來趣味與驚喜的文創場域。



(2) 教學助理工作事項

為提升教學效益，本課程此學期獲得補助教學助理一名，主要負責任課教師授課時的輔助教學事宜、包括上課器材的準備等等，以及經營通識數位化教學平台的資料更新與上傳，引領同學課後交流討論等，主要內容詳述如下：

• 輔助教學

包括協助教師事先準備上課器材，以利把握有限的授課時間進行教學，並不定期於課堂上進行錄影及事後剪輯等後製步驟，將其上傳至數位教學平台，以便同學課後複習與資料參考之用。另協助老師進行作業與期中考考卷批改，因此對同學們的學習狀態能深入了解，故較易於課後引導同學進行討論。

• 經營通識數位化教學平台

固定將課程資料與教學講義上傳至教學平台，輔佐同學上傳作業與心得，並協助老師於課前公告重要訊息，藉此培養同學們運用數位平台的習慣，達成課後複習，資訊統整之益處。

• 輔助指導同學進行實作

因課程同學對於金工創作之技術能力基礎並不一致，故助教須於課堂之後針對進度落後同學進行輔導與協助，指導其相關之技術，俾利課程進度能夠力求一致。

7、設備使用

本課程設備使用說明將於第肆大項「經費運用情形」一併說明。

8、 總體成效

此文創設計實務課是初次開放通識選修，有來自不同系所的學生參與，過程互動良好，也因不同的學習背景而產生了豐富多元的創意激盪，藉由媒材、工法與實務的操作，完成了充滿設計意趣的文創作品，其詳細內容成果皆已建置於學程網頁。

詳請參閱：

http://140.127.202.243/poda/m_eventrec/m_event_sat.asp?id=14261732138325&Pjt_Sat_lse=1#utop，並在此依據課程執行之整體成效進行一次評估檢討：

➤ 授課成效：

學生在經過金工實作與創意培養之後，已有實際相關作品產出，由作品之內容觀察，多數同學已具備當初課程之預定目標：

- (1) 具開創性與實驗性的金工首飾創作 (Jewelry and Multimedum Subjects)。
- (2) 造型元素符碼與多媒材複合性設計。
- (3) 培養運用電腦輔助設計與金工結合之設計能力。
- (4) 培養產品設計和金屬與多媒材結合設計基本學能。
- (5) 以文化中的造型元素結合功能特質為創作風格的要件，讓設計進入生活，美化人心提升生活品味。

➤ 優勢：

- (1) 開放通識選修，讓不同科系的同學能夠有參與文創設計的思考與實作機會，為推廣設計美學提供良好的互動平台。
- (2) 因此課程並非為同學們各自系所之專業必修課程，反而能夠以輕鬆積極的態度修課，激發創意、體驗動手實作的樂趣，為提升人文藝術素養發展出良好的機制。




➤ 改進之處：


- (1) 此文創課程強調金工設計實務，因此設計企劃的討論與實作部份花費許多時間，除課堂時間外，同學亦須規劃課餘的作業時間，部分同學無法完全配合，導致實際執行進度落後，設計成果較理想目標稍不完整。
- (2) 多數同學使用通識中心的網路 E 化教學平台，作為學習溝通的管道，因多數同學皆為初次接觸之故，雖經課堂上多次宣導，成效仍不如預期，需更加鼓勵推動，期待藉以往使用經驗，累積對其使用上之熟悉感與習慣養成。

9、 數位化平台使用情形

為強化教學效益與執行上的順暢程度，本學程鼓勵各課程全面利用 e 化之教學平台，主要以「金工設計實務」之教學內容為紀錄主題，藉此促進師生雙向流暢之溝通，同時做為一項數位教材之完整產出，提供同學日後選課之參考。

本課程平台目前已達 206 瀏覽人次，開設 5 項主題討論區，並累積 164 次點閱率，另學生累積共 18 個學習檔案數。詳細請參閱網址：
<http://140.127.202.252/other/OthSel.asp?CRSNO=LIB171Y09802>

公佈欄	上課前後特別告知特殊事項與課程相關消息，以利學生掌握最新課程動態，使訊息正確無誤傳遞。	
課程大綱	開課之初即先上網公告課程大綱與走向、授課目標與參考書目等資訊，提供學生一個明確的依據，並藉此讓選課的同學能夠事先準備所需書目或資料，以期能儘早進入課程核心。	
課程討論區	提供學生一個統一交流空間，自由於此進行意見交流或者訊息討論，有利彼此切磋觀摩。	

學習檔案	<p>搭配每堂課之不同進度步調，同學可以直接將作業上傳至平台，師生可隨時掌握作業繳交近況，增進授課與批閱效率。</p>	
------	---	--

<p>...</p>	<p>...</p>	
<p>...</p>	<p>...</p>	
<p>...</p>	<p>...</p>	

(二) 數位典藏系統理論與實作(一)-藝術家的追尋專題

1、課程大綱

此門課為本學程於 98 學年度之實踐課程，以紀錄藝術家的創作過程為主，提供學生數位技術實踐之機會。此門課更邀請駐校藝術家 李韻儀小姐實地帶領學生實作學習，由教師、駐校藝術家訂立實習主題，參與實習之學生在教師和駐校藝術家的指導下，分組針對東部、南部之藝術家進行訪談、實習及進行藝術品數位化的工程，並在藝術家指導下實際進行策展創作與專題研究。綜觀來看，本門課的主要精神，除了進一步培養學子提昇內在人文精神涵養之外，更藉由紀錄過程，鼓勵學子能夠重新詮釋本身內在的文化素養，將其轉為更豐富的外在展現。

2、每週主題概要

週次	單元內容
一	課程概述。
二	分組作業—工作報告撰寫。
三	橋頭白屋參訪—白屋藝術家導覽。
四	策展企劃與實務—李韻儀老師。
五	分組作業—工作報告撰寫。
六	分組作業—工作報告撰寫。
七	分組作業—工作報告撰寫。
八	課堂指導—繳交工作報告。
九	分組作業—工作報告撰寫。
十	期中報告—策展企劃書、藝術家部落格建立與階段性完成。
十一	分組作業—工作報告撰寫。
十二	藝術家講座—布農族陶藝大師李文廣。
十三	分組作業—工作報告撰寫。
十四	課堂指導—繳交工作報告。
十五	分組作業—工作報告撰寫。
十六	分組作業—工作報告撰寫。
十七	課堂指導—繳交工作報告。
十八	期末報告—藝術家聯展、藝術家部落格整體完成。

3、參考書目或指定書籍

自編教材

4、修課人數：共計 10 人，詳細如下所示。

學院名稱	學系名稱	人數統計
人文社科學院	傳統工藝與創意設計學系	6
管理學院	應用經濟學系	2
工學院	電機工程學系	1
理學院	應用數學系	1

5、成績評量方式

項目 \ 評分	出席率	期中報告	期末報告	平時作業	合計
(%)	10	30	40	20	100

6、人員與相關活動

(1) 校外參訪：高雄橋頭鄉「白屋」藝術屋參訪

藝術精神的實踐與展現的基本條件，除了抽象的網路展示之外，更仰賴合適的具體展示環境的創造。而為讓同學對藝術展示環境有較深刻的體認與發掘，課程特規劃一次校外參訪活動至高雄縣橋頭糖場之「白屋」藝文展演場地一探究竟，看見原本荒廢屋舍如何被巧手打造，又將以何種型態存在，最終成為高雄縣市重要之民間文化據點。另一方面，學生將於課程參訪之中，進行藝術作品數位化之工程，並置於部落格上做為記錄與宣傳效用。



(2) 高雄大社鄉藝術家工作室參訪—藝術家導覽創作歷程

文化能以各種形式呈現，此次參訪不同於先前之白屋參訪形式，將帶領學生接觸另一種更具實驗性質之文化實踐過程。透過對此藝文空間歷史與實踐現況的深入介紹，意在建立學生多元思考，創作意念延伸的各種可能性！並且同時理解南台灣大學院校跨越校園藩籬與整體藝文大環境合作共生的可運用資源！

此次參訪之地點，與其說是工作室，其實更像是一個實驗空間；藝術家們懷抱著對地球、對環境的愛，實驗著各種可實現的與環境和平相處模式，而在這樣的動力驅使下，創作者們也發明了許多節約，甚至將能源循環再利用的器具。學生皆能於此感受藝術家將心胸之理想，實踐在這個空間裡的每一個創作，都是一件件深刻而細膩的藝術作品！



(3) 專題講座—「藝術家的創作生涯」

本學期的實踐課程當中，引導同學在期末時為藝術家建立一處專屬部落格，而此次邀請之藝術家海舒兒先生便是其中一位。

此次演講海舒兒將自身數十件作品以 PPT 方式呈現，配上現場的親自解說，將每一件作品背後的創作理念及其相關聯的原住民神話傳說生動地傳達給在場的大家，也同時讓我們了解藝術創作需要有其文化背景支撐，才能真切感動人心。



(4) 期末成果發表聯展-「陸壹肆 山海線 海舒兒&撒部·噶照 藝術聯展」

本課程於期末前夕舉行課程藝術家藝術作品與紀錄聯展。在陳紫婷老師與駐校藝術家李韻儀老師的指導下，學生們分成兩組，分別為布農族的陶藝家「海舒兒」先生，以及阿美族的木雕家「撒部·噶照」先生架設部落格，紀錄了原住民文化背景、創作作品以及一路從事文化傳承的歷程。為此課程實地策劃了一次陶木聯展。邀請原住民藝術家分享自身創作經歷，也藉此展現此學期眾人努力耕耘之豐碩成果。



當天有眾多藝文界嘉賓蒞臨，作品亦吸引許多觀眾駐足欣賞，而同學藉由親身主導展覽的洗禮，強化自身協調、策劃、主導與妥協之能力。

(5) 教學助理工作事項

為提升教學效益，本課程此學期獲得補助教學助理一名，主要負責任課教師授課時的補助教學事宜、包括上課器材的準備等等，以及經營通識數位化教學平台的資料更新與上傳，引領同學課後交流討論等，主要內容詳述如下：

- **補助教學**
包括協助教師事先準備上課器材，以利把握有限的授課時間進行教學，並不定期於課堂上進行錄影及事後剪輯等後製步驟，將其上傳至數位教學平台，以便同學課後複習與資料參考之用。另外，因助教對同學們的學習狀態能深入了解，故較易於課後引導同學進行討論。
- **經營通識數位化教學平台**
固定將課程資料與教學講義上傳至教學平台，輔佐同學上傳作業與心得，並協助老師於課前公告重要訊息，藉此培養同學們運用數位平台的習慣，達成課後複習，資訊統整之益處。

- 師生與藝術家之協調溝通

此課程需學生自主進行採訪，並定時與教師進行討論，因此雙方之溝通聯繫十分重要，助教主要於策展方面，協調教師、學子與校外藝術家三方時程配合之確認與行程之安排，確保活動能順利於預定時間內舉行。

7、 設備使用

本課程設備使用說明將於第肆大項「經費運用情形」一併說明。

8、 總體成效

本課程為「人文數位典藏與創意設計人才培育學程」98學年度重點實作課程之一。從生活裡找尋符合人文藝術領域之主題，透過自主採訪、紀錄、策展計劃書之撰寫，至最後結果展現等各個階段的經歷，逐步培養學子數位典藏基礎執行流程的經驗與應用能力。由目前之教學成果而言，大致達成課程預定之能力培養目標：

(1) 數位典藏邏輯概念之建立與數位技術實踐之完成。

此門課程內容結合基礎理論與數位技術，同學必須再度檢視先前所學之文化與數位科技學養，將其結合並真切落實至追尋過程，最終成就於期末的學習成果之上。總括來說，即是透過實地接觸、實際操作的學習過程，完成自我能力之重新檢視與實踐，並在學生與教師、藝術家三方交流之下，激盪嶄新火花轉為自我內在學養能量，目前學生經歷此一過程，完整累積其紀錄與策劃之能力，為日後前進更專精的典藏領域作好準備。

(2) 培養自我學習之行動力與積極度

學生於此門課程之中獲得更大的學習自主性，透過交叉分組學習的合作型態，培養自我的敏銳度與感知能力，經過此一課程之實作經歷，學生已能加適應並強化學習行動力與主見。此項能力的建立，將為學子們日後學術領域之收穫程度帶來深遠的影響。




(3) 在地文化藝術能見度之推廣與媒體串結聚落之建構。



課程實地採訪藝術家的創作歷程，並將其進行數位化之典藏紀錄，利用網路世界裡十分普遍之部落格串聯型態，提高在地文化之能見度與藝術精神的推廣，而達到宣傳展現與保存之用。而如前述所示，藝術家之部落格與學程網頁互相連結成基礎的網際脈絡，我們持續期待透過此一文化網絡的聚落架構，不同的藝術型態、作品形式將能相互影響串結而增強彼此能量，就文化推廣的長遠角度而言，將帶來正面的助益。其網路連結結構請參閱：<http://www.wretch.cc/blog/haisule1>（李文廣部落格）
<http://www.wretch.cc/album/sapudkacaw>（吳明達部落格）

9、 數位化平台使用情形

為強化教學效益與執行上的順暢程度，本學程鼓勵各課程全面利用 e 化之教學平台，主要以「藝術家的追尋」之教學內容為紀錄主題，藉此促進師生雙向流暢之溝通，同時做為一項數位教材之完整產出，提供同學日後選課之參考。

本課程平台目前已達 986 瀏覽人次，開設 19 項主題討論區，並累積 1,017 次點閱率，學生累積共 36 個學習檔案數。詳細請參閱網址：
<http://140.127.202.252/other/OthSel.asp?CRSNO=SCA801Y09802>

公佈欄	上課前後特別告知特殊事項與課程相關消息，以利學生掌握最新課程動態，使訊息正確無誤傳遞。目前已公佈 2 位藝術家之部落格網址，以利使用者點閱。	
課程大綱	開課之初即先上網公告課程大綱與走向、授課目標與參考書目等資訊，提供學生一個明確的依據，並藉此讓選課的同學能夠事先準備所需書目或資料，以期能儘早進入課程核心。	
課程討論區	師生雙方於討論區進行順暢的訊息溝通。目前開設之 19 項討論主題，多數借用 e 化平台溝通之便，針對日前策展事宜進行協調討論。	

教材分享	<p>此處放置課程的相關教材以利分享，讓學生能夠依照自我學習狀態，自行下載教材反覆觀看。</p>	
學習檔案	<p>搭配每堂課之不同進度步調，同學可以直接將作業上傳至平台，師生可隨時掌握作業繳交近況，增進授課與批閱效率。目前累積共 36 項階段成果，主要在於呈現期末聯展之文宣創作部分。</p>	

(三) 翻譯導論

1、 課程大綱

本學科之課程設計是為增進學生對目前重要翻譯理論的了解，以及熟悉各項翻譯技巧。因此，學生每週都必須完成指派的翻譯作業，透過不斷的實際演練，才能讓理論及實務作更熟練的結合。而除了闡述翻譯基本理論及技巧外，課堂上還會解析翻譯過程中碰到的各類問題及解決方式，而學生所犯的各项翻譯的錯誤，也會在上課時詳加討論。

2、 每週主題概要

週次	單元內容
一	課程簡介。
二	如何保持譯文意義的完整性。
三	搭配詞及諺語在翻譯的重要性。
四	翻譯中的句法結構問題。
五	原文與譯文中的意義不對等問題。
六	翻譯長句問題。
七	多譯及少譯的問題。
八	正式文章句法。
九	期中考。
十	非正式文章之句法結構特性與字義分析。
十一	文體分析 1。
十二	文體分析 2。
十三	文體分析 1。
十四	文體分析 2。
十五	文體分析 3。
十六	文體分析 - 廣告結構特性與字義分析。
十七	文體分析 - 廣告類文章 2。
十八	期末考。

3、 指定書籍或參考書目

自編講義

4、 修課人數：共計 43 人，詳細如下所示。

學院名稱	學系名稱	人數統計
人文社科學院	西洋語文學系	41 人
	東亞語文學系	2 人

5、 成績評量方式

項目 \ 評分	平時作業	期中考試	期末考試	合計
(%)	50	25	25	100

6、 設備使用

本課程設備使用說明將於第肆大項「經費運用情形」一併說明。

7、 總體成效

經過一學期的翻譯訓練，多數學子目前已具有基礎的雙語翻譯能力與句型轉換架構，在專業師資的教學經驗指導下，由課堂實作翻譯練習之中，培養自身的語文溝通能力與素養。進而將其應用在較簡單的生活主題翻譯工程之上，逐步加強其專業與熟悉程度，為日後用詞更專精之博物館數位典藏領域打造深厚基礎能力。

然而此門課程為西語系支援本學程之課程之一，當初即已規劃下學期開設之內容為中翻英型態，對於部分語文基礎薄弱的同學而言相對較顯吃力，故學程將於下一學年學程開課時，將其「翻譯導論」課程時程更改為第一學期之英翻中課程，目的在於期待修業學子能藉此先行培養一定程度之語言能力，再進行更為進階的雙向翻譯工程，俾利呈現於無遠弗屆的網路，供外國友人瀏覽，讓文化內涵打破時空限制，使其影響範圍可以發揮至最大極致。

8、 教學平台進度

「翻譯導論」此門課程利用學校固有的平台發布開課大綱等相關資訊，以供學子選課瀏覽。



參、學程成果介紹

人文數位典藏與創意設計人才培育學程 98 學年度之計畫執行成果大致可分為：(一)學程重要突破、(二)學程相關活動、(三)重要產出成果等三大部分進行歸納與檢視。

一、重要突破

(一) 成立跨領域學程執行團隊

「人文素養」與「數位科技」可謂本學程兩大核心關懷，期許修業的學子能夠具備跨足兩大領域應有之素養，提升認知與表達知能，增進未來適應就業或升學應有之軟能力。故在執行上由最無學術本位主義的通識教育中心主導，以全人教育的理念精神為基礎，主動邀集人文藝術資源豐富的人文社會科學院，以及以現代科技技術見長之工學院、管理學院等作為學程課程資源之後盾，成功的組成串結四個學院之跨領域教學團隊。

透過本學程的推行，教學研究團隊期望能夠藉以全校學生為對象所開設之通識課程敞開學程大門，藉由課程模組吸引學子積極參予，並以進階的專業課程作為能力提升與篩選機制，培養真正的菁英人才，應用於未來科技產業與文化之結合與發展之上。

(二) 跨學院學子申請修習學程

如上述所言，本學程秉持通識教育之精神，採取開放態度接受各學院學生正式申請修習學程。目前學程全數課程修課學生人數共計 650 名，而正式於本學期提出申請學程修業規劃與認證資格者共 32 名，其名額與科系分佈如下表。

學院名稱	學系名稱	學生姓名
人文社會科學院 (共 13 名)	傳統工藝與創意設計學系	李宇彤、戴筱玫、洪安麒、陳亭宇、吳怡穎、鄭凱安、李俊諺、吳佩軒、蘇姿伊、李玟萇、陳華雙
	東亞語文學系	劉佳昕、黃楷婷
法學院 (共 3 名)	財經法律學系	張境芳、胡嘉芬、陳亮吟

學院名稱	學系名稱	學生姓名
管理學院 (共 11 名)	資訊管理學系	詹士潔、陳冠伶、盧佳玳、張瑋庭、 劉怡君、陳庭瑄、許柏瑄、唐儷嘉、 陳志鴻
	亞太工商管理學系	張 鴻、李怡慧
工學院 (共 4 名)	資訊工程學系	劉玠樺、丁肇軍、劉維晉、陳韋銘
理學院 (共 1 名)	應用數學系	林佟翰

二、學程相關活動

本學程執行至今，共計舉行 30 場的活動與會議。藉會議之溝通協調，整合學程持續向前推動之能量；各類相關專題講座亦或藝文活動，也同時為學程不斷挹注教學活力與創意思惟之激發。詳細學程活動請詳下列表單所列清單，並於此特說明 98 學年度第二學期所舉辦之重點活動內容。

【表九：人文數位典藏與創意設計人才培育學程 98 學年度舉行活動】

類別	活動名稱	總計
專題 講座	適性探索與生涯規劃(一)：「性向測驗與心理諮商」講座	11 場
	適性探索與生涯規劃(二)：生涯發展與學習歷程規劃	
	數位典藏概論(一)「數位典藏的運用與學習」	
	數位典藏概論(一)「數位典藏—人文與科技」	
	「舞動巴哈」大提琴解說暨演奏講座	
	莎士比亞戲劇「馬克白」演說講座	
	「西洋經典繪畫中探討生死觀點與宗教思想的名作」	
	「數位攝影實務」專題講座	
	「運動網站電子商務設計與管理之經驗談」	
	「藝術家的創作生涯」	
Line Segment Based Stereo Vision		
校外 參訪 活動	高雄市立歷史博物館參訪	5 場
	駁二藝術特區與中船造船廠參訪	
	白屋藝術村參訪	
	大社藝術家工作室參訪	
	拓展「鑫」視野校外參訪	

類別	活動名稱	總計
籌備 訓練 會議	981 教師工作坊	4 場
	982 教師工作坊	
	981 教學助理工作坊	
	982 教學助理工作坊	
藝文 活動	通識教育週	5 場
	從拿破崙鼻子出發的觀點看歷史張力藝術	
	好大的魚~Suming 校園巡迴講座	
	田中央的獵人~那瑪夏海舒兒複合陶藝展	
宣傳 說明	981 學程宣傳說明會	3 場
	982 學程宣傳說明會	
	982 學程課程說明會	
成果 發表	人文精神研討會暨學程成果發表會	2 場
	藝術家的追尋數位專題暨藝術作品聯展	

(一) 田中央獵人—海舒兒複合陶藝展

1、活動主旨

通識教育中心與駐校藝術家李韻儀小姐於 2010/4/28 聯合舉行一系列之校慶活動，其中特邀請課程藝術家李文廣(海舒兒)先生於高雄大學舉行「田中央舞動的獵人—海舒兒複合陶藝展」之展演活動。此次邀請修業同學一同參與策展前置作業，促進學生自身藝術行政團隊雛型的建立；以及透過親身實踐、溝通協調的經驗累積，加深其對於作業領域的熟悉程度與團隊角色責任定位之認同感。然而此項展覽另一項重要指標意義，在於使學生清楚體會當藝術展演搬離具有「文化指標屏障」的博物館類型範疇之外時，在不同環境推廣上將可能經歷的難題，但卻又能激盪出多少意外的成果與火花，進而培養評估不同藝術環境一體兩面之利弊的能力。期待這些經歷將能轉化成具體的執行經驗，增進學子日後藝術行政推廣時的思維方向與適應彈性。

2、活動剪影



(二) 好大的魚-Suming 校園巡迴講座

1、 活動主旨

呼應本學程98學年度之近程目標以及實作課程教學核心，由通識中心與相關單位一同合作，邀請曾榮獲第45屆(2008)金馬獎最佳新人的演員姜聖民(Suming)，與師生分享音樂、戲劇、傳統工藝等多元藝術創作的心路歷程。來自台東都蘭部落的姜聖民，將對家鄉土地與阿美族文化的熱愛，轉化成源源不絕的靈感，現場並播放自己部落的豐年祭影片，期盼讓更多人認識、喜愛上阿美族文化。



而透過此一講座，希望能夠激發學子對於人文藝術領域相關興趣，甚至對於本學程產生修業興趣；同時期待能為此激發學程修業學生運用各種形式，進行相關典藏記錄工程與階段作品成果之呈現方式。另一方面，亦使學子了解不同文化特有之藝術型態。

2、 活動剪影



(三) 人文精神研討會暨學程成果發表會

1、活動主旨

高雄大學通識教育中心因應人文關懷的角度於 99 年 4 月 28 日召開「通識教育的人文關懷學術研討會」，本學程融合 98 學度第一學期之成果以及第二學期課程之開設與規劃，特於場中同時舉辦一次成果發表會，將學程耕耘之具體收穫展現於各界來賓眼前，促進與外校賢能交流之機會。本次活動共計 57 所大專院校 150 位關心通識教育學界先進蒞臨。對於本校在整合型學程的推動、本學程推動約一年來的豐富成果，給予高度的理念互動與肯定！

2、活動剪影

	
<p>「人文數位典藏與創意設計人才培育學程」-形象海報</p>	<p>「人文數位典藏與創意設計人才培育學程」-學程內容說明</p>



「人文數位典藏與創意設計人才培育學程」-學程成果介紹



國立高雄大學通識教育中心
-整合型學程概述



展場實況



展場實況



研討會議及展場實況

(四) 藝術家的追尋數位專題暨藝術作品聯展

1、 活動主旨

本學程於期末，透過「藝術家的追尋」課程學生實地規劃策展，結合參與紀錄之校外藝術家，於校園舉辦一次數位專題際藝術作品聯展，藉此落實學程促進文化推衍宣傳之理念，亦同樣為98學年度之計畫執行作一完整檢視，準備邁向下一個階段，亦即是往學程遠程目標的方向持續推動與耕耘。

此一展覽活動可視為學生階段能力之落實與建立的展現。學子除整合人文涵養與數位工具操作技巧之外，亦透過策展企劃書的撰寫，逐步修正數位典藏領域所應具備之邏輯思維。

2、 活動剪影





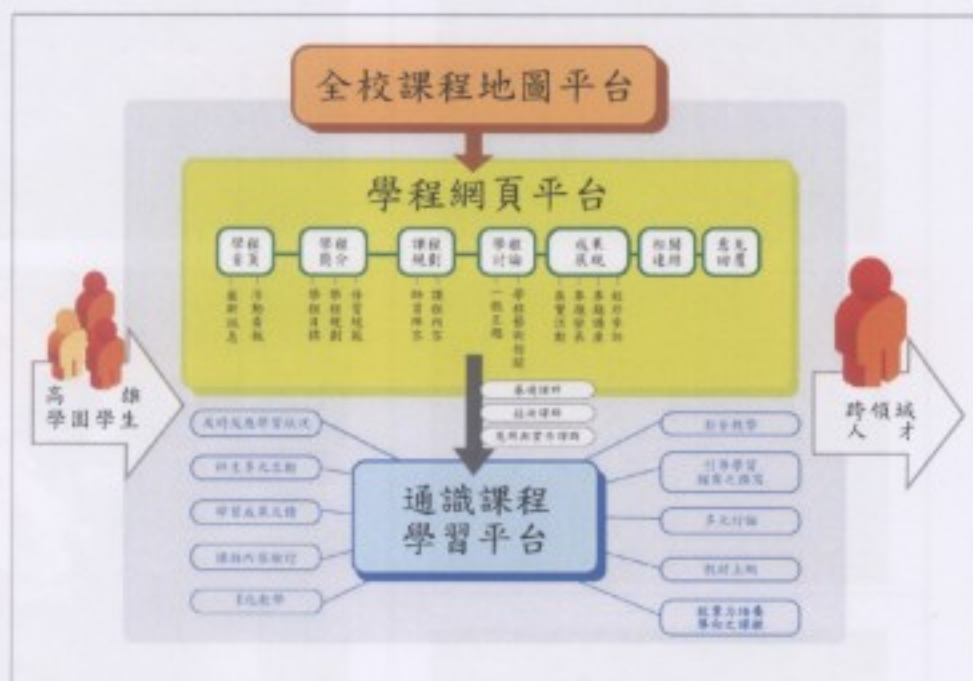
三、重要產出成果

本學程於個別課程角度觀察，大致已完成階段成效之累積，藉此實踐學子各類能力培育之目標。於整體而言，本學程於 98 學年度共計產出六項重點成果，將其分為「E化平台經營成果」、「數位成果產出」與「實作成果產出」等三大類，奠定未來學程持續推行之基礎與高度。以下針對各成果簡述之：

◆ E化平台經營成果

此類成果共計有(一)人文數位典藏與創意設計人才培育學程計畫網站(二)全校課程地圖平台(三)學程課程教學平台—數位化教材，此三項重要經營成果之產出。此三者平台各自擁有不同之經營領域與效益之發揮，於學程執行之過程彼此交相為用，建造一完整互通的網路資源聚落，藉此強化學程數位應用與宣傳之教學能量，實踐以學程理念為骨幹，實際執行課成為血肉，並佐以生涯規劃經營，延伸此計劃開設效益之理念。

【圖三：學程E化平台連結作用】



(一) 人文數位典藏學程網站建置與經營





本學程於執行之初建置學程網頁，將其定位為整體運籌帷幄的經營中樞，宣揚學程的主旨精神與相關辦法，以提供學子修讀的準則。




本學程網頁主要是以「學生的學習歷程」為主要典藏對象進行設計與規劃。特於網頁設置成果展現專區，紀錄本計畫執行以來學生之各項階段成果，以展現學程總體執行狀況與進度成效，期待藉以強化計畫執行之能量，以及未來方向調整之準則與依據。目前網站瀏覽次數達 6,888 人次，建置各課程之相關活動與重點成果。茲述要如下。

相關網址請詳：http://140.127.202.243/poda/m_home/m_home.asp

(1) 結合學程推動之細節與網路基本架構，進行網頁頁面之功能分項：

學程首頁	細分為「最新消息」與「活動看板」兩大部分，定時發佈學程最新動態消息，使用者亦可於活動看板點選任一圖示，連結至該內容之說明頁面，於首頁即可及時掌握學程最新動態。	
		

<p>學程簡介</p>	<p>細分為學程目標、學程規劃、修習規範三個介紹主軸。以宣揚學程與核心目標走向，提供學生規劃修課之準則。</p>	
		
<p>課程規劃</p>	<p>介紹學程教師團隊陣容。並於課程部分細分98學年第1、2學期之課程表，各單一課程可直接連結至通識教學平台，以利學程學生瀏覽使用。另註明學程開課規劃總表，便於學生自行規劃修業時程。</p>	
		

學程討論	<p>需由帳號登入發表。為呼應學程近程目標與執行第一年之實作課程主題，區分為「一般主題」與「學程藝術相關主題」，提供師生與學程辦公室三方交流之處。</p>	
相關連結	<p>放置有關人文、數位典藏與博物館之網站。另學程相關產出網頁亦可在此連結。</p>	
意見回覆	<p>使用者若有相關疑問或建議，直接發送電子郵件至學程助理信箱，提高學程執行與意見回覆之效率。</p>	

- (2) 針對學生學習之歷程為主題，進行「成果展現」之設計。一方面為所有階段成果進行分類，便於使用者搜索找尋；另建置「時間軸」的方式，完整紀錄並呈現學程由初始至今日漸豐富之成效。

詳細網址請詳：http://140.127.202.243/poda/n_eventrec/n_event_rec.asp

成果展現	
時間軸	<p>本時間軸主要是展現學程所有相關成果。以一週為單次時間週期，學程每產出一項成果，即同步於時間軸上產生一次紀錄標題，使用者可自由推移時間軸，藉此檢視學程從一開始執行至現今的成果歷程與進步。點選任一標題即可進入該主題之內容頁面</p> 
展覽活動	<p>放置學程以及全國人文藝術與數位典藏相關展覽資訊清單，點選任一展覽標題，即可進入相關說明頁面，並同時可觀看照片與影片。</p> 
專題發表	<p>放置學程各課程之階段成果發表，點選清單任一成果即可進入內容說明頁面，並可直接點選同一課程之系列相關成果。</p> 

<p>專題講座</p>	<p>紀錄學程所舉辦過之相關演講活動與會議，提供該次活動相關照片與影像紀錄。</p>	
<p>校外參訪</p>	<p>紀錄學程舉辦之校外參訪行程，使用者可藉由此頁面觀看該次活動之相關影音紀錄。</p>	

	<p>此處提供主辦各項活動之資訊，包括活動名稱、時間、地點、負責人等。使用者可透過此頁面查詢活動詳情，並可透過報名按鈕進行報名。</p>	<p>報名 查詢 取消</p>
	<p>此處提供主辦各項活動之資訊，包括活動名稱、時間、地點、負責人等。使用者可透過此頁面查詢活動詳情，並可透過報名按鈕進行報名。</p>	<p>報名 查詢 取消</p>



(二) 全校課程地圖平台優化


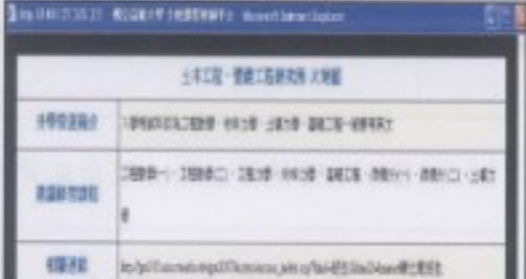

本學程於學年初期透過「學習歷程規劃與典藏」課程策略性的引導，令同學依所面臨之真實需求與實際的操作體驗，提出對本校「全校課程地圖」規劃之意見，並得與研發工程師充分溝通，產生真實的修改成果！按本平台係教育部顧問室通識教育中程綱要計畫所推動之重點項目所催生，在實際引入使用者為中心的要素後，確實提升其便利性與實用性，使本平台之規劃獲得相當高的認同。而透過上述學習歷程規劃工具之討論，引導同學實際比較課程地圖績優學校如：台灣大學、台北醫學大學、弘光科技大學、正修科技大學等課程地圖之規劃，並實際進行學生個人化學習歷程的產出，呈現於學程網頁—成果展現專區，俾達到標竿學習之效果。詳請成果參閱學程位址：

http://140.127.202.243/poda/m_eventrec/m_event_sat_mv.asp?Pjt_cat_id=4&id=197298&Pjt_Sat_lse=2#utop


另全校課程地圖平台介紹，茲提要如下：

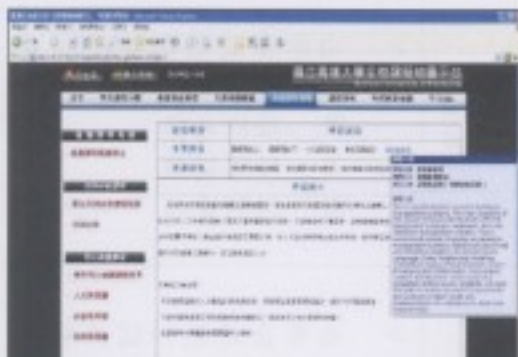
- (1) 針對通識計畫辦公室所提出「課程地圖 12 向度」之全方位功能，引導同學檢討本校課程地圖系統現有之架構，優化「生涯規畫模組」介面，加入「升學管道」、「相關證照」及「職場動態」等資訊連結，如下表說明：

原規劃	
生涯規畫模組	<ul style="list-style-type: none">➢ 呈現學系老師為學生規劃的幾組職涯規劃模組，呈現此生涯規劃之說明、專業與通識課程選修類別建議，可點入觀看所有分類課程、課程名稱、基本資訊、詳細資料等。➢ 呈現其他修業建議、該職涯規劃之課程模組圖。 
優化成果	
生涯規畫模組	<ul style="list-style-type: none">➢ 除原有規劃，另加入「升學管道」、「相關證照」及「職場動態」等資訊連結。 




<p>相關 證照</p>	<p>➢ 由學系建議相關證照名稱，並建置資訊：</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 證照名稱 ■ 證照說明 ■ 相關連結 	
<p>升學 管道</p>	<p>➢ 由學系建議相關升學管道，並建置資訊：</p> <ul style="list-style-type: none"> ■ 研究所名稱 ■ 研究領域說明 ■ 相關連結 	
<p>職場 動態</p>	<p>➢ 由學系建議相關工作名稱，並由系統串接至 1111、104、yes123 等人力資源網站，呈現該職涯目前之職場動態。</p>	

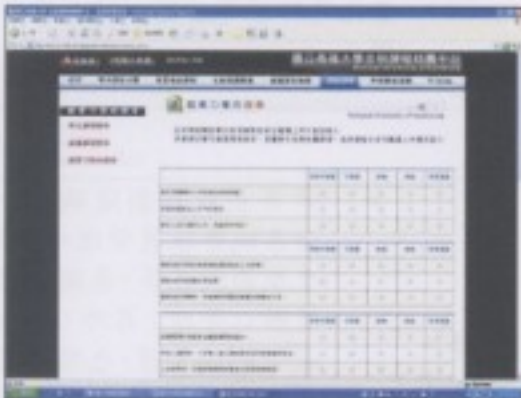
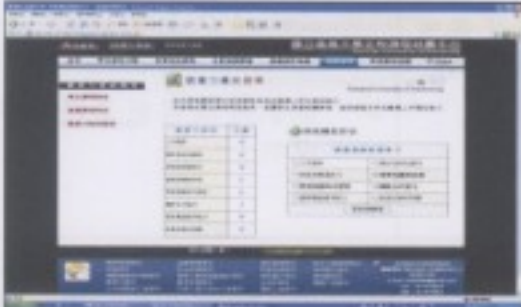
(2) 開發可供各學系建置跨領域(科系) 學程之系統功能，如下表說明：

<p>學程 建置 後端</p>	<p>➢ 需依規劃進入各個教學單位，選擇規劃中的專業與通識課程，並建置相關說明。</p>	
-------------------------	--	--


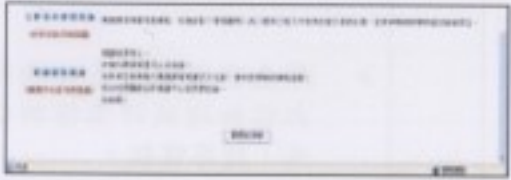

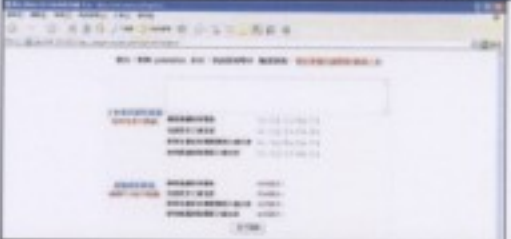
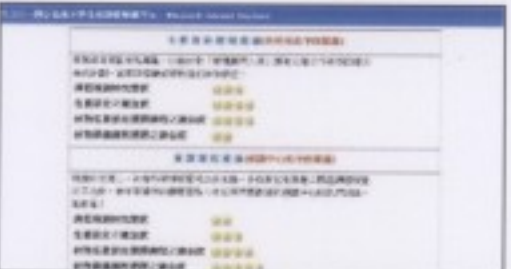
<p>學程建置前端</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 學程選項隨附各系專業養成歷程之下，點入可閱覽學程規劃，連結相關課程。 	
---------------	--	--

(3) 導入諮商輔導功能，健全就業力導向課程之搜尋機制，如下表說明：

原規劃		
<p>課程搜尋功能</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 專業、通識課程搜尋功能。 ➢ 依課程分類、基本能力項目為搜尋參數。引導學生從單一課程的學習觀念，到「基本能力的養成」。 	
<p>課程搜尋結果</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 依輸入項目呈現「完全符合」、「高度符合」與「符合」之數量與課程名稱。 ➢ 游標移至課程名稱，可觀看課程基本資訊；點入可看課程詳細資料。 	
優化成果		
<p>課程搜尋功能</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 維持專業課程、通識課程的搜尋規劃，新增「就業力」導向的課程搜尋功能。 ➢ 可直接點選所欲培養之「就業力」項目，搜尋專業與通識的相關課程。 ➢ 可參酌系統提供之諮商機制，由系統推薦應加強之項目。 	

	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 就業力選項之評估問卷與計算模式，係由本校專業諮商心理師所規劃設計。 ➢ 同學填完各選項後，經系統評估，系統將建議應加強之就業力項目。 	
	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 學生亦可依自己的意願與認知增減評估後的條件，搜尋課程。 	
課程搜尋結果	<ul style="list-style-type: none"> ➢ 專業課程、通識課程的搜尋結果維持原規劃。 ➢ 就業力導向之搜尋結果，打破通識與專業課程之藩籬，共同呈現此二向度符合條件之相關課程，並依符合程度分類並列。 	

(4) 優化導師輔導功能，健全導師輔導學生規劃學習歷程之機制，如下表說明：

原規劃		
學生輔導後端與前端	<ul style="list-style-type: none"> 學習歷程規劃建議統一由系統管理員管理。唯學生規劃數甚多，系統管理員難以管理；另外，多位教師共同管理，也容易產生認知上的差異及重複管理的問題。 	
	<ul style="list-style-type: none"> 規劃建議僅能呈現文字說明。 	
優化成果		
導生輔導後端	<ul style="list-style-type: none"> 導師依權限進入系統，勾選已登入之導生清單。（避免重複輔導，或後來改前） 	
	<ul style="list-style-type: none"> 選擇導生，依系統設定之項次給予評比，並開放自由欄位撰寫意見。 	
導生輔導前端	<ul style="list-style-type: none"> 可在自己的學習歷程規劃結果之後看見老師的意見，方便進一步修改或與老師討論。 可設定是否分享規劃成果之流覽權限。 	

- (5) 完成「體驗帳號」之建置，推廣本校課程地圖規劃理念及成果，便利友校系統開發者、友校課程地圖規劃者、友校相關系所學生規劃學習歷程，及潛在學生（高中生、轉學生）了解未來學習路徑之用。



(三) 學程課程教學平台—數位化教材產出

本學程於推動之初，即致力於課程 E 化教學平台的推廣。實踐以學程網頁為整體執行中樞；輔以課程教學平台為個別成果之經營，使兩者相輔相成，透過網際網路的多元呈現，延伸學程開設之最大效益與影響力。

誠如上述所言，通識課程教學平台將典藏主題縮小至單一課程之教學範圍。此教學平台突破時空限制之藩籬，完整收錄師生雙方彼此之間的互動，以及同學一路上之學習歷程，完成此課程所有階段之成果典藏工程。使用者可由此一窺課程教學之整體進度與效益，將此視為一項重要數位教材的產出，作為日後學生選課的一項重要依據。目前學程多數課程皆已具備相關數位教材之產出，並已與學程網頁完成連結，將可由課程表中直接連結至單一課程頁面。



詳情參閱學程網址：http://140.127.202.243/poda/n_class/n_class_p2.asp

◆ 數位成果產出

(一) 台灣傳統建築—數位典藏專題網站

本學程藉基礎課群之「數位典藏概論」課程，引領同學嘗試進行相關數位典藏網站之建置工程，藉實作經驗進行典藏數位化工程之相關邏輯概念的建立與技術之整合，俾利日後學生與相關典藏單位進行合作之時，即可將此能力作更為進階之應用。

於此一專題產出成果的過程中，我們希望培育學子能由生活中找尋兼具「典藏價值」與「知識學習」之事物，做為此次專題介紹之主題，用以落實數位典藏領域強調「學習」之意義。而台灣因其歷史背景因素，在傳統建築方面有著比其他國家更加多樣化之風格特色，眾多古蹟分散於全國各地，多數群眾即使對這方面具有興趣，也難以於短時間內至實地欣賞這些建築，因此此一數位專題網站即以「台灣傳統建築」為主題，由教師引導同學以交叉分組的運作模式，針對台灣不同時期之傳統建築，細分為五大類面向進行資料蒐集與整合歸納，使其內容得以用更為生動的形式呈現，而後再分項建置於網頁之中。期待透過網路與數位典藏技術之便，使相關影音、圖片或是資料檔案能夠更有效的保存下來，並且使大眾能克服時空限制，更輕易的了解台灣建築的演變，甚至做為大眾查詢相關知識之資料庫。

相關「台灣傳統建築」專題網站成果請詳位址：

<http://myclass.czksu.net/>



(二) 「藝術家的追尋」部落格

呼應本學程近程目標之文化意涵的深植與培養精神，第二學期之實作課程將主題建立於「數位典藏與人文關懷」之範疇，以「藝術家的追尋」為主題，針對台灣存在形態各異且多元發展的原住民獨特文化精神，進行深入了解與紀錄。此項專題課程亦結合通識教育中心駐校藝術家李韻儀小姐之協助，引導學生利用網路普及率極高之數位部落格形式，為兩位學程配合藝術家建置專屬之網站。紀錄原住民創作者在強勢的外來文化影響之下，如何找尋自我安身立命之立場與藝術存在型態，網站同時亦完整闡述學子一路探訪之歷程，在人文尋訪過程裡，越是深入探索，越是深深被藝術家其尊崇自然，延續傳統文化的理想所撼動。



整體而言，藝術家專題網站之建置將可被視為近期目標成果之實踐，兼具了數位影音紀錄以及人文關懷之承載。此專題網站同時可連結至學程網頁，打造以文化推演為主要內涵之數位脈絡，強調「人文數位典藏與創意設計人才培育學程」的文化紀錄價值與精神。相關成果網頁請詳：

<p>(1) 陶藝藝術家—海舒兒： http://www.wretch.cc/blog/haisulel</p>	
<p>(2) 木雕藝術家—撒部·葛照： http://www.wretch.cc/blog/sapudkacaw</p>	

◆ 實作成果產出

(一) 文創課程「金工設計實務」實作成果產出

本學程於98學年度期末產出相關文創產品之相關成品，由修業學生自行訂立主題，進行實際創作，最終完成極富設計意趣的成果。在創作過程之中累積自身實際操作之經驗，俾利先行培育日後更為進階之金工多媒材創作課程之實力與技術。相關產出成品請詳如下說明：

人脈名片分類架	
學生姓名：陳建文	科系：應用物理系
媒材：黃銅	工法：腐蝕刻紋、金屬拗折
創作理念： 藉由“人”像形文字為造型概念，以人脈為精神主軸來建構一個深具意義的桌上型名片架。人字相聯串接以直觀的角度去看即為源源不絕的人脈。串接人脈的行為則意味著掌握運用人脈對自己事業發展的重要性，讓辦公室使用者能在翻閱整理名片的同時體驗不凡得成就感並時時刻刻叮嚀自己。以其他角度去審視人脈名片架也別有一番趣味，上視俯瞰此名片架就猶如“串”字；背光側視時，主體與陰影結合也有串字意象，間深了串接加聯的意象。	
作品成果圖：	
	
	

彩色琉璃珍愛寶盒

姓名：張雨鈺

科系：電機工程學系

媒材：琉璃、紅銅、珠瑯

工法：珠瑯燒色、焊接

作品成果圖



大自然的嚮往-水、土、木組合文具

姓名：曾文彥	科系：資訊工程學系
媒材：紅銅、壓克力	工法：壓克力染色、雷射切割

創作理念：

隨著近年來環保意識高漲，人們越來越重視環保議題，但是提到環保概念總是令人感到嚴肅，因此期望在日常生活用品中所常用的文具加入環保的意象，並且讓使用者可以輕鬆的把玩，享受其中的樂趣。

作品成果圖



風行草偃-風吹草低見牛羊

姓名：陳貞年

科系：生命科學系

媒材：紅銅、綠色熱熔膠、綠色漆包鐵線

工法：油壓、焊接

創作理念：

主要以“好漢玩字節”觀展的心得和靈感出發，將現有文具與漢字文化的概念作結合，以複合媒材的方式呈現風行草偃、風吹草低見牛羊的閒適感。

作品成果圖：



草木皆兵	
姓名：陳建成	科系：生命科學系
金工設計實務作品名稱：	
媒材：紅銅、鋼絲絨	工法：鏤空、油壓、腐蝕刻紋、铆接
<p>創作理念：</p> <p>身為一位大學生，筆是我們生活不可或缺的一大利器，以此為出發點，設計出一個可以收納這些利器的，攜帶這些利器的兵。剛好成語“草木皆兵”可以符合我的出發點。草與木攜帶上利器後便成為兵，就可以上戰場，上考場。</p>	
作品成果圖	
	
	

形隨意變複件組合置物盤

姓名：何美瑩

科系：生命科學系

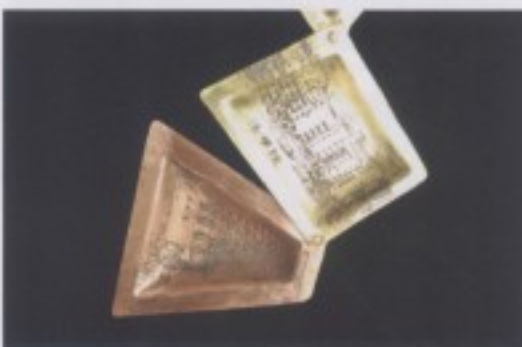
媒材：黃銅、紅銅





工法：油壓、腐蝕刻紋、铆接

創作理念：

利用“畫”的古文字形狀將之設計成「置物盤」。所謂「畫」即是一種調和、一種創作，因此我打算用表面蝕刻與拆解組合等方法來呈現“畫”所要表達的意涵。

作品成果圖



圓滿 CD 盒	
姓名：卓亦君	科系：生命科學系
金工設計實務作品名稱：	
媒材：紅銅、壓克力	工法：油壓、敲花、焊接、雷射切割
<p>創作理念：</p> <p>中國漢字“圓”是由一個口和一個口和一個貝組成，「圓」字亦作「圓」、「員」，是形聲字。《正字通》認為「圓」本來應該是「丸」，因讀音相近而有了圓形的意思。古中國人亦認為圓是封閉的概念，因為在一個圓形裡，是沒有門或任何出口的。因此，在 CD 盒上的圖案，就是由一個一個的員所組成，最後形成一個圓，也象徵圓滿的意思。</p>	
作品成果圖	
	
	

一五一十零錢盤

姓名：張 鴻

科系：亞太工商管理學系

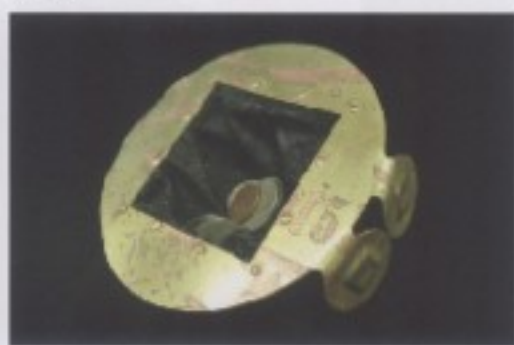
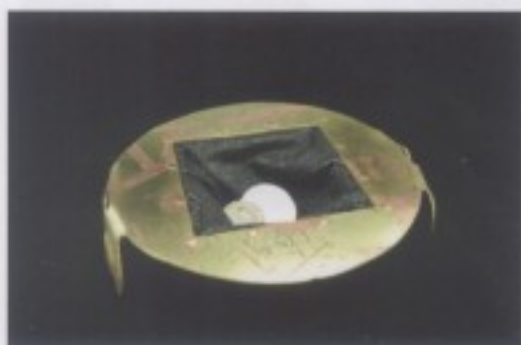
媒材：黃銅、丹寧布

工法：油壓、腐蝕刻紋、金屬拗折、铆接

創作理念：

台灣目前所流通的零錢大多為一元、五元、十元及五十元，就字型的組成來看，很明顯可以看到一、五跟十這三個數字。於是便聯想到了『一五一十』這句成語。『一五一十』的意義為「把事情從頭至尾詳細說出，無所遺漏」，這跟我設計零錢盤收納零錢的意義有異曲同工之妙，即是將口袋裡的零錢都拿出來放著。而整體造型設計成中國古代錢幣「外圓內方」的樣子，讓整體造型較具親和力，而內方的部分則是拿來放置錢幣，如此一來這個零錢盤有了實質收納功能，造型與內涵也能夠結合漢字文化。

作品成果圖



象形走獸文具組

姓名：江明達

科系：傳統工藝與創意設計學系

媒材：不鏽鋼

工法：不鏽鋼雷射切割、不鏽鋼腐蝕刻紋

創作理念：

中文有象形、會意、形聲等規則，其中運用象形的概念，活用漢字複雜的結構並且跟動物圖像結合。出發點是運用象徵自然的文字，例如水、岩等字，再加上與該自然有關的生物。此次設計的產品為名片夾、書籤等文具用品。

作品成果圖



伍、課程目標達成情況

一、達成情形

就學程目前執行面向而言，三類課群皆依原定規劃之目標開設並完成教學成果之累積；修業學生於三大課群間修讀課程，擷取自身所需之各項能力培養，彼此相輔相成，致力朝更進階專業的整合型人才邁進。整體而言，學子修讀總人數雖於第二學期稍稍降低，但課堂成果之累積與作品之深度，皆具有突飛猛進的發展，由此顯現計畫至今，已逐漸可見其辦學成效，尤其學生對於學程之認同感大幅提升，願意花費更多時間與精力，修讀學程中實作性質極高的通識課程，並給予意見及成果之反饋，提供本計劃於下一學年持續推行的動力，累積學程辦學目標之深度與高度。以下分項簡述三項課群之達成情況：

(一) 基礎課群

基礎課群之目標，在於(1)建立完整的學習歷程規劃、(2)強化學子人文精神之涵養、(3)授予數位典藏相關概念與邏輯建立，藉此增進學程執行之基礎內涵，強化最終成果展現的內容深度，使其值得被一再探索詮釋，將固有的文化資料轉化為極富意義，甚或能激發更多創造力的知識能量。為了解基礎課群目前執行之成效，我們於此為其作一完整的檢視：

➤ 個人學習歷程規劃

為發揮本計畫推動之理想效益，首要在於加強學生修業方向之明確訂立。藉由上學期開設之「學習歷程規劃與典藏」，為同學導入有系統，經詳細規劃的生涯發展思維，透過E化工具的研發，啟蒙學子檢視自身之關懷，並經實際操作之後產出相關成果，藉此協助學生釐清未來修業的明確目標，強化修業動機，以期能確切發揮學程執行之最大影響力。

➤ 人文精神之涵養

於學程第一學期透過相關藝術賞析課程，引導學習社群產出大量藝文欣賞作品與心得，上傳於課程網頁與學程網頁上進行交流與分享，此充分提升修課同學理論上的美感分析與生活中音樂的感知欣賞；而透過這個過程，同學在無形中累積消化了一定的藝術成果，轉而變成學生自我見解之特色，進而呼應學程的人文學術精神層面。

➤ 數位典藏相關邏輯建立

於學程第二學期之「數位典藏概論」課程，引導學生透過分組，由實作中學習 Matadata 資料處理與分析之技巧，並將其教學效益延伸至組合任何數位資訊之能力培育，進而完成典藏邏輯思維與基礎流程之概念，

為將來能與專業典藏單位合作預做準備。另考量至網際網路常見之智慧財產權限議題，為尊重他人智慧結晶，同時避免同學誤觸法網而不自知，學程業已開設「智慧財產權」相關課程，授受學生相關法律常識，保障他人與自身安全。

(二) 技術課群

技術課群之開設，主要目的在於輔佐學生增進數位化工具之運用能力，以符合學程以文化為主，數位科技為輔的執行理念。課群安排由淺至深，引導學生初步習得普及化數位工具的使用，諸如以畫面編修技巧入門，並逐步往更進階的數位互動發展作為階段性成果。

➤ 基礎數位工具技術建立

以初階數位編修，例如上學期「數位攝影與影像處理」與下學期「網頁設計與管理」課程便分別以影像軟體 photoshop、網頁編輯工具 Dreamweaver 等高普及率之數位工具做為授課核心，達成學生基礎科技應用技巧與獨立作業能力之提升。

➤ 數位互動發展能力

繼基礎技術課程之開設，學程往更為進階的數位互動課程邁進。目前開設過之課程，引導學生完成了互動式的擴增實境能力，將虛擬融合真實場景，實踐以往所學之理論結果，發揮數位科技的優勢。學程並於下學期「數位應用程式設計」傳授同學利用 Python 自行撰寫互動小程序的技巧，藉此提供對於數位資訊有興趣之同學，一個更優秀之應用工具，而目前同學亦已累積豐碩之成果。因此總括來說，技術課群中的各項課程皆成功將其所欲傳遞的技能予大部分修業的同學，使其具備一定程度的數位概念與能力。

(三) 應用與實作課群

應用與實作課群旨在呼應學程創意設計人才之培育，以及提供學生一次融合基礎與技術學養之實踐機會，藉此進一步鼓勵學子重新詮釋本身內在的文化素養，將其轉為更豐富之外在展現。

➤ 創意設計人才培育

針對文化理念之設計為主題，於 98 學年度上下學期開設文創產品相關課程，藉此培育學生實作之技巧，並促成設計理念的更臻成熟。學生於上學期之實作課程，培訓自身文化創意產品製作的前置作業與分析概念，主要由理論方面切入，針對主題產品進行分析與調查，經大半學期反覆練習，最終藉由平面產品方式呈現設計過程與所思考之面向，培育了未來實作的深厚理論基礎與概念。下學期之課程則力求讓創作理想能夠化為實際產出作品，藉製作過程再度驗證並檢視先前所學，融合更多媒材之應用，創造更有變化，極具設計意趣的作品呈現。

➤ 數位典藏經驗累積

經過第一學期之初階能力培養，本計劃於第二學期開設「數位典藏系統理論與實作（一）-藝術家的追尋專題」課程，提供修業學生數位技術實踐之機會。課程呼應學程人文關懷典藏核心，以「藝術家的追尋」為主題進行專題實作。於此門課程當中，需由同學自主進行採訪，並為相關資料進行記錄與建置工程，最終呈現於數位化部落格之上，達到宣揚在地文化與階段成果展現的目的。而為使未來數位典藏內容跨越語言隔閡，發揮學程最大核心效益，本學程亦同時開設「翻譯導論」課程，強化學生雙向溝通與翻譯能力。

二、自我評估

本學程於計劃提報之初，即訂立三項質化指標、多項量化指標，以控管學程執行之品質，茲分述如下：

(一) 質化指標

1. 邀集校內外數位典藏與創意設計之專家學者，組成學程委員會，規劃課程，建立標準作業程序，並購置所需之器材。

➤ 執行成果：

- (1) 組成跨領域教學研究團隊，建立辦學共識：

本學程設置之初，計畫主持人通識教育中心葉文冠主任，即邀集相關領域之校內學者專家，包括在電腦視覺科技上具豐富學識經驗的資訊工程學系；陳佳妍教授，資管系；丁一賢、蕭漢威教授，以及在人文藝術方面有豐富涵養之傳統工藝與創意設計學系；翁群儀、賴廷鴻等幾位學者



先進，針對學程之立意、核心精神，與師資面、課程面等相關問題進行溝通與協調，並以「跨領域教學研究團隊的成立」、「人文數位與創意設計人才學習社群之經營」為辦學共識。會中共推通識教育中心為學程執行窗口，統一進行師資之調度、課程的控管、學程之宣導，以追求最大的教學效益。

- (2) 購置所需設備，強化教學能量：

至於所需器材購置方面，除在經費運用情形中有所說明之外，另在學程課程所需之貴重儀器，如「三維精密重建及成像系統」及「即時動態三維掃描器」等硬體，則透過資訊工程學系與陳佳妍教授所執行之計畫經費挹注，於98年中順利購得，加入學程陣容。



2. 建置數位典藏網站，並隨時導入最新科技，更新設備與網站內容，提供本學程各種科技應用之最佳服務。

➤ 執行成果：

- (1) 設置學程網站，典藏執行歷程：

本學程蒙教育部補助之初，即著手學程網站之規劃與創設，並於第一學期開學 1 個月內正式開通，對於促進學程師生與通識中心三方之訊息傳遞之順暢，提供了便利的經營平台。除學程相關資訊的公告與呈現外，上連所有課程之教學網頁，呈現各門課程豐富且專業之學習歷程；下開專題討論區、各課程成果發表區、重要連結等，並著重在呈現形式之規劃，儼然將本學程執行之歷程視為一典藏的物件來經營，目前學程網頁已達 6,888 瀏覽人次，奠定其學程經營中樞之角色定位。

- (2) 經營學習社群，豐富典藏成果：

透過通識中心的宣導、各課程師生的共同經營，截至 98 學年度為止，共累積了 17,707 課程點閱人次、上傳 3,320 個學習成果、宣導 16 個藝文活動與相關講座，並建置共 232 項課程數位教材。總體而言，因此一平台係針對個別課程內容為主要典藏對象，因此每一課程之平台網頁即可視為一項數位教材之產出。

3. 與第二年合作之高雄歷史博物館及之後其他合作單位，簽訂學生實習、網站、文物創意設計作品之版權等規定。

➤ 執行成果：

- (1) 98 學年度藝術家的追尋專題

為使修業學生能夠循序進入人文藝術與數位典藏的整合範疇，本學程特於第一年下學期結合實作課程，推出「藝術家的追尋」專題，藉由本校駐校藝術家的帶領，結合外校相關藝術家之參訪與網路社群的建構計畫，引導學生從田野調查、深度報導、產出專屬網頁的過程，貼近學程之主軸，俾使更能銜接於第二年專題之規劃。

- (2) 99 學年度年博物館實習典藏專題

而本學程原定於 99 學年度將與高雄市立歷史博物館進行典藏合作，然係因雙方後續計畫走向與實際執行情況考量，故轉而與民間較為小眾之典藏單位進行合作，目前已初步與「後勁文物館」取得基本共識，可提供實習機會予學程修業同學，以此促進雙方之交流與文化活絡程度。本學程依規劃將於計畫第二年(99 學年度)配合課程的開設執行博物館實習專題。

(二) 量化指標

計畫書 預期成果內容	學程實際執行內容
<p>規劃學程</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 已於計畫提報之初召開學程規劃會議，初步商議所有相關事宜。 2. 98 學年初，在確定計畫通過後，計畫主持人旋即召開學程教師會議，邀集所有相關教師，進一步確認學程推行之相關議題，確定學程之近、遠程目標，凝聚辦學共識。 3. 已各召開 2 場 TA 工作坊與教師工作坊，確保相關教學人員於辦學上應有之知能，確實宣導使其了解工作與管理事項，俾保證教學品質的提升。 4. 製發 1 本通識教育手冊、召開 3 次學程說明會，宣導有興趣的同學參與修讀。 5. 完成 1 個學程網站的規劃，並於高雄大學學校網站首頁放置學程連結方塊，提升學程能見度。
<p>開設至少 14 門學程課程。</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. 98 學年度上學期已開設 6 大課程：包含基礎類課程 3 門，技術類課程 2 門，應用與實作類課程 1 門。其中基礎類之「藝術賞析學群」為擴大同學選修資格，故此門則包含 3 項子課程，同學任選一門即承認此學分，故共計第一學期實際開課共 9 門課。 2. 下學期開設 7 門課程：包含基礎類課程 1 門，技術類課程 3 門，應用與實作類課程 3 門。 3. 學程第一學年總計開設 13 種課程，而實際開課數達 16 門。
<p>協助高雄市歷史博物館進行數位典藏網站之設計，並置於學程專屬網站。</p>	<p>本學程於 98 學年下學期調整合作之單位為「後勁文物館」，本項指標擬藉由下列兩種專題逐步達成：</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. 文物典藏專題：本學程已與後勁文物館達成基礎共識，可提供實習機會予學程修業同學，並依規劃將於計畫第二年配合課程的執行開設博物館實習/文物典藏專題。 2. 開設藝術家的追尋專題：為使修業學生能夠循序進入人文藝術與數位典藏的整合範疇，本學程特於第一年下半年下學期結合實作課程，推出「藝術家的追尋」專題，藉由本校駐校藝術家的帶領，結合外校相關藝術家之參訪與網路社群的建構計畫，引導學生從田野調查、深度報導、產出專屬網頁的過程，貼近學程之主軸，俾使更能銜接於第二年專題之規劃。

計畫書 預期成果內容	學程實際執行內容
設計至少 3 件創意作品。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 「學習歷程規劃與典藏」課程，實際優化「高雄大學全校課程地圖系統」之架構，產出多種功能。 2. 「文化產品創意設計基礎理論與實務-設計方法與原理」課程，產出 2010 年份設計草圖月曆。 3. 「文化產品創意設計基礎理論與實務-金工設計實務」課程，運用金工複合多媒材，產出相關實體文創商品。 4. 「數位典藏系統理論與實作(一)—藝術家的追尋」課程產出 2 大藝術家專屬部落格。 5. 「數位典藏概論」課程帶領學生，產出「台灣傳統建築數位典藏」專題網站。
申請學程修課人數為 30 人。	<ol style="list-style-type: none"> 1. 本學程開放申請修業時間共分為上、下學期兩個時段，此學年共計有 32 名學生完成申請手續。 2. 申請報名的學生所屬科系分別為：人文社會科學院 13 名，法學院 3 名，管理學院 11 名，工學院 4 名，理學院 1 名。

陸、面臨問題與因應措施

學程歷經一整個學年之推動，在整體教學與執行團隊努力之下，各項事務大致皆已步入軌道，可看出明顯的成長績效。然而不可避免的，學程於執行過程中，亦仍舊存在尚待克服之困境與難題，於此簡述如下：

(一) 學生面：強化重點課程之內容說明與學生修課動力。

➤ 面臨困境分析：

本學程依照原定規劃，於下學期各課群開設更為進階之課程內容，藉此強化學生應具備之能力與觀念。然而受限於通識課程往常皆被視為營養學分，學生通常不願付出較多時間修習相關需要自主採訪、付出更多時間撰寫報告，並於期末繳交實體作品之課程。因此於開課初期，部分學程課程之選修人數遠低於通識中心所預期。

➤ 因應措施：

為解決上述之困境，並強化學程修業學生之修課動力，學程特邀請已正式提出申請修業之學生，一同就實作課程之教學內容、預定執行流程、預期之收穫效益以及關鍵能力的培養等各方面，舉辦一次學程說明會議。通識中心於此次會議中，發覺多數學生皆起因於對課程的教學方式不甚了解，因此多數抱持觀望態度，無形之中亦同時錯失關鍵之學習機會，因此於與會中提供雙向溝通時間，邀請同學依照自身參與學程其餘課程修課之經驗，提供實質上的寶貴建議。並期待藉此說明會，激發學子對於自我能力培養之動機，釐清未來確切之學涯目標，進而達成鼓勵學子修業之目的。

(二) 課程面：提供教學助理補助名額，進行課堂輔導與協助教學進度之掌握。

➤ 面臨困境分析：

本學程由通識教育中心所主持規劃，課程修業學生皆來自各類學院系所，其專業科目之能力程度落差相對較大，提高了教師實際教學成果與授課進度掌握之困難度。

➤ 因應措施：

於重點課程補助具備相關領域專長之教學助理，負責協助教師教學社群之經營，藉此提升實際教學之效益，並於課後針對進度較為落後之組別進行特別輔導，致力確保修課同學個別學習效益水準之一致。另多數課程亦引導學生進行交叉分組模式，使組員能彼此合作並學習對方所長，以順利執行課程成果之創作與實踐。

柒、後續課程構想與進度規劃

本學程預計理想執行時程為兩年以上，對於後續之課程構想與進度規劃，將按照原計畫書申請之進度執行，並將視實際執行情況進行微幅調整，其課程架構與進度規劃說明如下：

一、開課計畫

99學年度學程之規劃基本上延續著98學年度之課程，針對教育部顧問室所提供之寶貴意見，指示其音樂鑑賞課程缺乏後續數位音樂創作之授課內容，導致於能力接軌之上恐出現落差之現象，我們將進一步進行整體檢討，力求將其相關授課內容融合於日後繼續開設之「數位應用程式設計」等技術課程，確保學生能力養成之完整度。

另在「應用與實作課群」方面，接續第一年之專題策略，將強化數位典藏之深度，導入博物館相關典藏單位數位化工程的實習與參與，並且結合進階之文創產品進階實務，以完整其數位典藏應有之文化收藏與發展之視域。課程規劃詳如下表：

學期別	課群名稱	課程名稱	學分	授課教師
99上	基礎課群	學習歷程規劃與典藏	2	陳德興
		藝術賞析學群 1.藝術概論 2.音樂與情感	2	陳紫婷/羅文秀
99上		智慧財產權	2	許震宇
99下		數位典藏概論	2	溫惠美
99下		口述歷史	2	李峰銘
99上		技術課群	擴增實境	3
99上	數位攝影與影像處理		2	陳紫婷
99下	數位互動設計		2	林浚瑋
99下	電腦視覺與三維重建技巧		3	陳佳妍
99下	網頁設計與管理		2	丁一賢
99下	數位應用程式設計		2	蕭漢威
99上	應用與實作課群	翻譯導論	2	王嵩嵐
99下		數位典藏系統理論與實作 (二)-博物館的典藏專題	2	林浚瑋
99下		文創設計進階實務—金工複合多媒材應用	2	賴廷鴻

二、 課程調整說明

本計畫延續學程近程目標達成之基礎，於 99 學年度第二學期整合「數位典藏系統理論與實作（二）—博物館的典藏專題」與「文創設計進階實務—金工複合多媒材應用」等兩項實作課程，結合校外典藏單位，進行以在地文化為典藏主題，將實體文物進行數位化建置工程與資料分析，進而建立一專屬典藏網頁，俾利使文化意義得以永久保存，並藉數位媒體聚落之優勢，快速而有效率的擴增其文化能見度，發揮人文藝術保存之價值與可學習性；另一方面，針對所欲典藏之文化主題，配合文創產品課程之開設，將抽象之文化意涵轉而體現於極富意趣之實體文創產品。總而言之，即是期待學生能藉由此一課程規劃，完成自我人文關懷、數位科技以及創意設計三者之能力整合，並產出具體成果呼應學程遠程目標之實踐與達成。以下說明學程與典藏單位合作之課程內容：

【表十：99 學年度課程調整內容說明】

調整課程名稱	說明
數位典藏系統理論與實作（二）—博物館的典藏專題	<p>本課程為數位典藏實作的進階課程，以目前國內各類型博物館典藏體系之研究與應用為主。因應地緣之便，本學程主要合作對象即是高雄在地之「後勁文物館」。</p> <p>一般而言，民間較為小眾之典藏單位，通常自身皆具有豐富而獨特之典藏內容，然而於數位媒體領域當中卻往往缺乏其優勢，遂轉變為本學程值得努力建置與經營的部分。故課程將結合後勁文物館之豐碩文化資源，致力於數位專題網站成果之產出為目標。在課程執行當中，會安排至少兩次至後勁文物館之參觀工作，同時接受館方工作人員的現場技術指導。讓同學們在透過前 3 個學期的專業知識與理論訓練之後，得以實際進行典藏單位內部的實習工作，發揮更多數位典藏牽涉的學域與文物典藏的相關技術性規範內容。同時，也能讓同學理解，目前所學的專業設計內容，與未來的數位典藏工作的專業上互助與合作關係。</p>
文創設計進階實務—金工複合多媒材應用	<p>「文化產品」，顧名思義可知，乃是指以地方生活文化為背景，反映生活所需而自然產生，滿足地方之風俗習慣，生活行為，宗教信仰等各方面之用品道具。在過去「工藝」即是最具體的代表。然生活型態的劇烈改變，影響生活上各種行為在形式上的轉變，也間接影響傳統地方工藝式樣的生存空間。本課程即是讓學生從後勁文物館所館藏之文物中，以此為出發點，藉實地觀察學習的方式，試圖為傳統歷史樣式的地方工藝，提出新的方案，並嘗試善用不同媒材之質感，創造嶄新風貌之文創變革，並親身體會設計的現實性。</p>

三、未來進度規劃

時程	年/月	項目內容
99/8	學程確認	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 授課教師確認。 ➤ 獲補助教學助理之教師名額確定，受理推薦教學助理人選。
99/9	學程會議	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 於開學前邀集教師就未來執行方向召開學程說明會。 ➤ 舉辦 TA 工作坊進行助教培訓。
	學程宣傳	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 舉辦學程說明會，宣傳相關事宜。 ➤ 印發宣傳手冊，以詳細介紹學程相關事宜。 ➤ 學程網站更新完畢。 ➤ 學程修業申請開始。
99/10-100/1	學程執行	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 教學平台經營狀況第一個審核點。 ➤ 外聘專家學術講座發表。 ➤ 校外參訪規劃。 ➤ 教育部期末成果審核。
100/2	課程準備、確認、會議	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 寒假，各課程備課事宜。 ➤ 授課教師人員再次確認。 ➤ 獲補助教學助理之教師名額確定，確定教學助理名單。 ➤ 召開學程教師會議。 ➤ 舉辦教學助理工作坊。
100/3-100/6	學程執行	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 學程之各課程繼續執行。 ➤ 外聘專家學術講座發表。 ➤ 教學平台經營狀況第二個審核點。 ➤ 校外參訪規劃。
100/6	成果展示	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 匯集學程從一開始到最後之產出歷程，規劃期末發表。
100/7	成果報告	<ul style="list-style-type: none"> ➤ 彙整資料，呈送教育部進行審核。

捌、 結論與建議

本學程經過一年的努力，於課程、師資、教學與制度等各方面皆獲得一定程度的落實，通識中心推動學習社群的經營成效亦程逐漸成長的趨勢，由學生的成果累積與師生順暢的互動之間，可以看見數位化平台發揮的具體價值與反饋。值此期末審視來時之印記，並前瞻接下來可資努力的種種面向，我們的態度是樂觀且期待的！學程的努力，不僅為高雄大學正向回應了數位時代的來臨，更顯示我們主動為學子接軌、導入優質的學習資源以灌溉高雄大學這塊學習的福地所善盡之努力！我們願意在此提出幾點暫時的結論與建議，以作為未來持續提升之礎石。

(一) 透過教育部之專案補助，通識中心得以發揮本身優勢，落實整合型學程之執行與效益

誠如學程之核心精神所言，本計劃開設之主要目的，即在於跨領域整合型人才的培育，然而多數學子對於非本科系專長之領域，往往羈絆於躊躇不前的態度，進而錯失自我能力提升之契機。而通識教育中心在教育辦學之定位，立於是最無學術本位之教學單位立場，相較於專業系所之課目，所開設課程之開放性與修課門檻相對開闊，容易被各類型的學生所接受。

憑藉此一優勢，又本中心於98學年度有幸榮獲教育部之專案補助，獲得更多人力物資源投注於此一計畫之推行，使通識中心得以發揮應有的引導者角色，著手進行「人文數位典藏與創意設計人才培育學程」計畫，引領學生跨足接觸不同領域的課程，開啟更為廣闊的學習視野。

從此整合型學程的推行體驗中，我們認為此種嘗試是具前瞻性、且值得妥善經營的。考量學程專業課程的授課需求，本中心透過教育部補助的形式，及其所附帶之指導意義，在本校成功的整合出跨領域教學研究團隊，共同投注心力為一種新教學目的來集思廣益，磨合各種可能性。此外通識中心在針對來自不同學系的學子所規劃之學習社群經營模式、學習動態之規劃與引導…；從課程經營的過程中，從成果產出的脈絡中，我們樂見各領域學子敞開心胸交流與互動，共同學習新領域、新工具的知識與技能，共同承受挫敗與分享彼此的成果。我們相信，許多現代化社會應有之多元互動與適應社會趨勢發展的良好質素，都將在此一系列整合型課程的進行中被有效誘發，長遠落實本學程之辦學理念與影響力。

(二) 透過專案教學人員之申請，期待發揮其運籌帷幄，期待提升學程經營之高度與成就

整合型學程的經營，特別是透過通識教育中心來推動，雖佔有其一定之推動優勢，然而過程卻是艱辛的。通識教育中心在諸多大專院校的教學行政體系中，大多屬弱勢的單位；以本校來說，通識教育中心雖屬一級教學單位，卻無像學院擁有系所的教學班底，推動業務的軟硬體資源更難望其項背。於此學程推動的過程中，幸而有同是教育部顧問室所補助支持之「以通識教育為核心之全校課程革新計畫」之人物力資源可交相為用，故能使此學程在短時間之內有如此氣象之呈現；

蒙教育部顧問室的支持，本學程成功於計畫執行第二年(99學年度)爭取專任教學人員名額，為本學程在辦學共識之凝聚、學習資源之募集、課程品質之控管、學習成果之產出等方面，帶來更高層級之運籌帷幄的能量，強化每一個環節的落實與細緻化，並將各課程成果作完整檢視與整合，致力朝具代表性成果產出方向努力，以落實學程效益得以長遠發揮的理念。更甚於此，本中心亦期待藉由此一學程能為通識教育中心在體質上及人物力資源的取得上，獲得重新審視的機會；我們樂見這樣的轉機將能使通識教育中心為本校引進更豐富的優質計畫理念、嘉惠更多南台灣的莘莘學子。

(三) 優質且具前瞻性之巨擘，對台灣高等教育改革深具指標意義的計畫，應持續推出且妥善經營

「人文教育革新中綱計畫」在教育部顧問室歷年來所推出的諸多計畫中，應屬最重要、且最績優的中綱計畫之一。其所展現的前瞻性、具體可行之策略，在高等教育改革的步伐中絕對是領航的角色，且引發了廣泛的效應。本校在推動學程的體驗中，亦步亦趨的跟隨著計畫理念的指引，並總能有恍然大悟與理所當然之感！值此中綱計畫即將告一段落，下一個期程的計畫尚未推出之際，我們本著教育者應有的良知與實誠，呼籲本計畫實應持續經營，以求此優質且前瞻之理念得具體落實。

特別是在此略顯功利的時代氛圍、台灣高教界搶食教改大餅的同時，為能引發更廣泛的效益與關注，教育部顧問室轄下的中綱計畫，應以其領航教改的角色意義，挾更雄厚的資源以滲入各校的變革之中。我們雖樂見政府挹注龐大的資金建設頂尖大學、獎助教學卓越，但作為教改前鋒的顧問室中程綱要計畫，力謀從理念處補強高等教育發展的方向、啟蒙各校辦學應有之良知良能者，其實更應投注更多的資源來引發各校自覺改革之效益。於此我們衷心期盼，類此優質且具前瞻性之巨擘，對台灣高等教育改革深具指標意義的計畫，應持續推出且妥善經營。

玖、附錄

一、教學參考資料

考量教學資料數量過多，此附錄僅列出各課程授課大綱及單週的部份教學資料，完整資料請見期末報告光碟之附件資料。

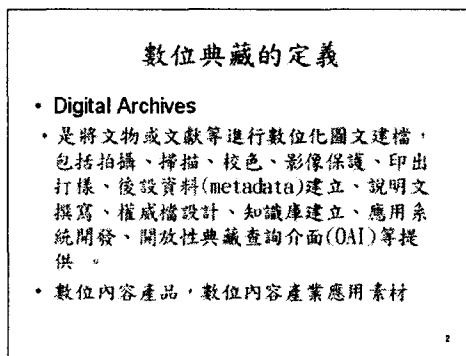
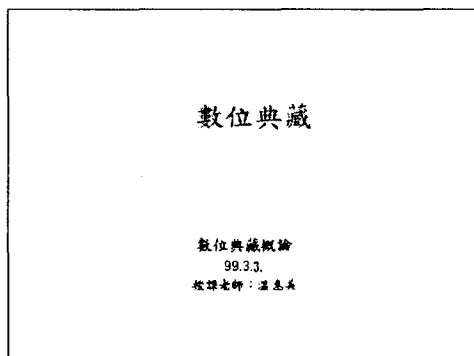
(一) 數位典藏概論—溫惠美老師授課

1. 課程大綱

數位典藏概論主要在於培養人文科系的學生在資訊科技方面的素養，期待修課學生瞭解人文科系與資訊科技之間的關連，並理解數位內容產業與數位典藏之間的關係，以提升學生之資訊素養。又其為數位典藏學程的基礎技術課群之一，課程設計的目的是為加強學生組織數位資訊的能力，期使學生透過課程的學習，了解 Metadata 的概念與設計理論，並透過課程中的應用軟體與專題製作，培養學生具備數位內容專案的執行與整合能力。

課程行進主要分成兩大主題，分別為「數位典藏的基礎理論」與「數位典藏軟體應用」；數位典藏軟體應用又分為數位出版設計、影像管理、影音管理與網頁管理等的應用，課程內容規劃請詳見「每週主題概要」部分。

2. 一週課程簡報資料(其餘教學資料請參閱成果光碟)



數位典藏的定義²

- 數位典藏品以數位形式典藏的過程，更精確的解釋為數位典藏品長期的儲存、維護及檢索取得 (accessibility)
- 數位典藏品有些是原生的，本就是數位資料媒體 (born digital media)，有些則因典藏而改變成數位化格式的物件
- 主要目的是確保數位資料的可用性、持久性、及智慧整合性

國立中央圖書館數位典藏計畫工作小組編，2005。《數位典藏與數位博物館發展策略》，頁21-22。

3

數位典藏的定義³

- 以網際網路為媒介、以珍貴自然文化資產為內涵、以資訊技術 (information technology) 為工具，所打造的虛擬資訊庫 (整合博物館、圖書館、與檔案館)。
- 期望利用不斷演進的資訊處理技術，以數位化的方式保存、處理、與匯集資訊，並進一步加值整合，以創造更大的資料價值與應用層面，達成知識管理與發現 (knowledge management and discovery) 的目標

國立中央圖書館數位典藏計畫工作小組編，2005。《數位典藏與數位博物館發展策略》，頁22。

4

數位典藏的定義⁴

- 可稱為數位博物館、數位化典藏、典藏數位化、數位圖書館
- 主要是利用電腦多媒體技術，將各項文化素材或文史資料加以數位化，同時結合資料庫串連，將數位化後的素材放置在網路上，提供使用者查詢及欣賞或作為資訊藝術教育的教材

5

數位典藏的特點

- 典藏資料種類與範圍廣泛
 - 凡是代表人類文明，具有保存價值的資料
 - 不論資料產生的時間和形式，舉凡文化、科學、藝術、音樂、動植物等
- 多元的數位化資料格式
 - 只要是典藏範圍內的標的物 (如文件、器物、標本、錄音、影片、建築...等) 數位化後的電子資料格式，如文字、語音、影像、2D/3D物件等，均屬之
- 完整與正確的資料品質
 - 是後續研究與應用加值的基本素材，收錄的數位資訊必須經過不斷地累積與校訂，以確保典藏資料的完整性與正確性

6

數位典藏的定義⁴

- 可稱為數位博物館、數位化典藏、典藏數位化、數位圖書館
- 主要是利用電腦多媒體技術，將各項文化素材或文史資料加以數位化，同時結合資料庫串連，將數位化後的素材放置在網路上，提供使用者查詢及欣賞或作為資訊藝術教育的教材

5

數位典藏的特點

- 典藏資料種類與範圍廣泛
 - 凡是代表人類文明，具有保存價值的資料
 - 不論資料產生的時間和形式，舉凡文化、科學、藝術、音樂、動植物等
- 多元的數位化資料格式
 - 只要是典藏範圍內的標的物 (如文件、器物、標本、錄音、影片、建築...等) 數位化後的電子資料格式，如文字、語音、影像、2D/3D物件等，均屬之
- 完整與正確的資料品質
 - 是後續研究與應用加值的基本素材，收錄的數位資訊必須經過不斷地累積與校訂，以確保典藏資料的完整性與正確性

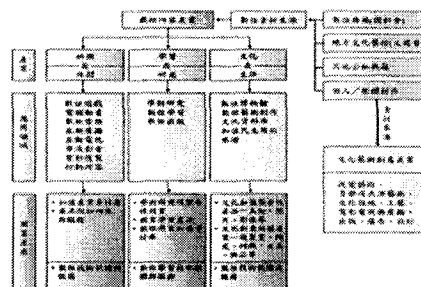
6

數位典藏的應用功能

- 展示
 - 專題特展、分類目錄展示、虛擬展示、數位藝廊
- 研究
 - 提供整合性的資料查詢服務，藉由將其典藏資料進行語彙標記及組織分類，配合統一的操作介面，方便研究人員快速精確地進行資料搜尋，以利其研究之進行
- 教育
 - 藉由數位典藏之展示功能，達成自我學習的目的
 - 彙整展示與研究資源，製作教學課程

7

數位典藏與數位內容產業的關係



數位典藏的應用

- 將數位典藏的數位物件經過加值後變成一般大眾可以使用的產品，如民生用品（藝術複製品、瓷器、紡織等）、旅遊等
- 將數位典藏素材切割及加值，提供休閒娛樂產業、數位學習產業及文化加值產業產品設計之靈感來源
- 數位學習、動畫遊戲脚本、藝術設計等應用

11

數位典藏應用前景



12

故宮博物院



典藏風采杯-研物組-藍白丁香
開開的居家品類



輕盈瓷杯咖啡杯具類
典藏風采系列典藏杯具《全新設計》

13

故宮博物院



典藏風采系列典藏杯具類
典藏風采系列典藏杯具《全新設計》系列



典藏風采系列典藏杯具類
典藏風采系列典藏杯具《全新設計》系列

典藏風采系列典藏杯具類
典藏風采系列典藏杯具《全新設計》系列

14

故宮博物院



15

故宮e學園



16

碩石創意公司

- 楚文化



楚文化精緻紀念明信片



楚風韻紀念信箋

17

碩石創意公司

- 「嬰戲圖」故事公仔



「嬰戲圖」故事公仔
「嬰戲圖」故事公仔
「嬰戲圖」故事公仔
「嬰戲圖」故事公仔

18

Artkey



Artkey



意念圖庫－中國藝術（意念數位科技）



數位典藏的時代意義-1

- 典藏保存之變革
 - 傳統方式的保存
 - 典藏品生命有限
 - 保存典藏成本高
 - 難以複製方式複製
 - 知識傳授受時空限制
 - 數位化方式的保存
 - 典藏品可以永久保存(？)
 - 保存方式更環保及經濟效益
 - 未來可以呈現方式展現典藏品

數位典藏的時代意義-2

- 數位典藏之革命
 - 數位典藏創設
 - 全球人類典藏資源及分享
 - 典藏品可以普及傳播
 - 將傳統典藏以互動性方式賦予新生命
 - 新價值觀及意識形態
 - 提供平等且普及的使用機會
 - 提供共同創進及分享的途徑
 - 可匯集同一主題內的各式典藏內涵及知識

數位典藏的時代意義-3

- 數位典藏之價值
 - 以平等分享方式匯集典藏
 - 舊有典藏仍需要妥善保存，新的數位典藏則以新風貌傳遞知識

數位典藏

- 原因
 - 為避免實體資源的知識損壞，而無法開放讓大眾參觀
 - 雖可開放參觀，但受限于時空的限制，許多人無法一睹真藏品的內涵
- 目的
 - 透過高速廣泛的網路網路，將寶貴的典藏資源呈現於全球資訊網上，既能夠擴大瀏覽族群，也能夠讓將知識的珍貴資源得以另一種方式維持其恆久的生命

數位典藏

- 將具有保存價值之實體或非實體資料，透過數位化技術將之數位化，以數位形式保存與呈現典藏的內容，以供進一步的應用
- 應成為全民及全球人類的資產
- 應以新風貌及生活化的方式創新展現

挑戰2008：國家發展重點計畫

- 因應
 - 全球資訊科技與知識經濟的發展潮流
 - 逐漸成熟的國內網路應用市場
 - 台灣多元文化特質
- 2002年5月31日，行政院通過
 - 挑戰2008：國家發展重點計畫（2002-2007）

27

挑戰2008：國家發展重點計畫

- 十大重點投資計畫（2002-2007）
 - E世代人才培育計畫
 - 文化創意產業發展計畫
 - 國際創新研發基地計畫
 - 產業高值化計畫
 - 觀光客倍增計畫
 - 數位台灣計畫
 - 營運總部計畫
 - 全島邁向會所型城計畫
 - 水與綠建設計畫
 - 新族群社區營造計畫

28

產業高值化計畫

- 兩兆雙星產業
- 兩兆
 - 兩個產值預预计在2008年突破兆元的產業
 - 半導體產業
 - 影像顯示產業
- 雙星
 - 具發展潛力的兩個明星產業
 - 生物科技產業
 - 數位內容產業

29

數位內容產業-1

- 具有發展知識經濟與數位經濟之指標意義，是以知識經濟為基礎的新興產業
- 政策
 - 行政院於2002年通過「加強數位內容產業發展推動方案」，成立「數位內容產業發展指導小組」
 - 併籌組成立「數位內容產業推動辦公室」
- 目標
 - 促進傳統產業轉型成知識型產業
 - 建構台灣成為亞太地區數位內容設計、開發與製作中心，並帶動周邊衍生知識型產業發展，邁向高附加價值產業之路

30

數位內容產業-2

- 數位內容 (digital content) 定義
 - 各類圖片、文字、影片、聲音等透過資訊科技加以數位化並整合運用之產品或服務
- 範疇
 - 數位遊戲
 - 電腦動畫
 - 數位學習
 - 數位影音應用
 - 行動應用服務
 - 網路服務
 - 內容軟體
 - 數位出版與通訊
 - 數位藝術

31

數位內容產業-3

- 數位遊戲
 - 以資訊硬體平台提供聲光娛樂給一般大眾
 - 家用遊戲機軟體、個人電腦遊戲軟體、掌上型遊戲軟體、手機遊戲軟體
- 電腦動畫
 - 運用電腦產生或協助製作的連續影像，廣泛地應用於娛樂及其他工商業用途
 - 娛樂應用：影視、遊戲、網路傳播等
 - 工商業應用：應用於建築、工業設計、醫學、廣告等

32

數位內容產業-4

- 數位學習
 - 以電腦等終端設備為輔助工具進行線上或離線之學習活動
 - 數位學習內容製作、工具軟體建置服務、學習課程服務、數位內容教學服務等
- 數位影音應用
 - 運用數位化拍攝、傳送、播放之數位影音內容
 - 傳統影音數位化：傳統音樂、電影、電視節目其數位化後以網路（網際網路或數位廣播網路）提供服務
 - 數位影音創新應用：數位音樂、數位KTV、互動隨選影音節目與播放服務等

33

數位內容產業-5

- 行動應用服務
 - 使用行動終端設備產品，經由行動通訊網路獲取多樣化行動數據內容及應用之服務
 - 行動通訊服務（手機簡訊）、行動娛樂服務、行動交友服務、行動數據服務、行動定位服務等
- 網路服務
 - 提供網路內容、連線、儲存、傳送、播放等相關服務
 - 網路內容、應用服務、平台服務、通訊/網路加值服務

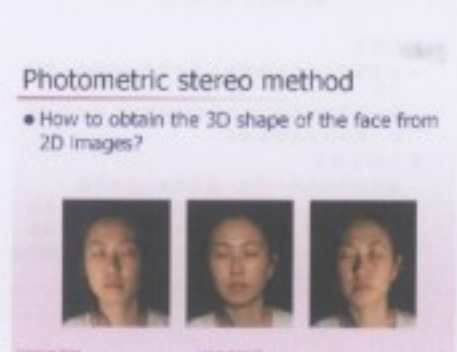
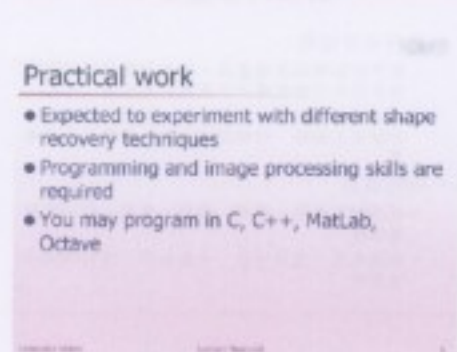
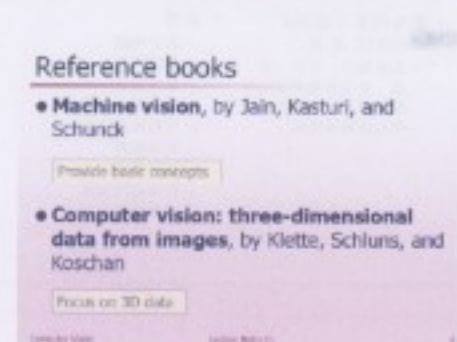
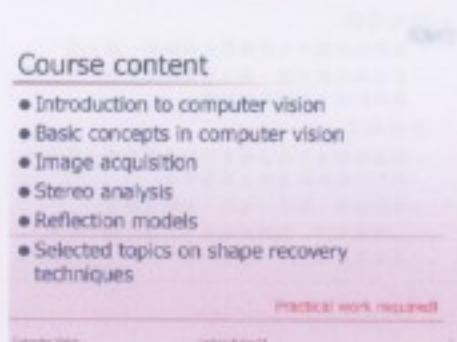
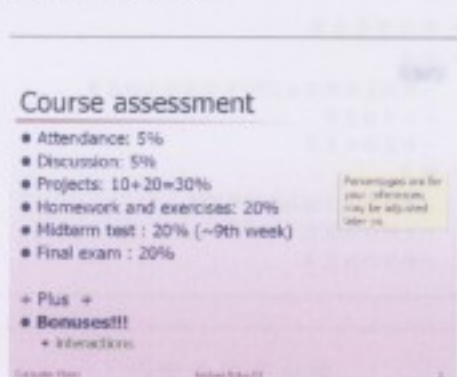
34

(二) 電腦視覺—陳佳妍老師授課

1、課程大綱

本課程在於讓學生了解電腦視覺之基本概念、常用的演算法則以及計算方法，並經由程式的製作而實行所學習之理論概念。本課程著重在電腦視覺於三維資訊的擷取之應用。以英語授課，並採用 PowerPoint 投影片以及指定教科書合併教學，額外的參考資料將會在課程中陸續提供。學生將藉由作業瞭解如何利用電腦視覺的方式分析所擷取的二維影像，並以不同的方法由二維影像中求得三維資訊。

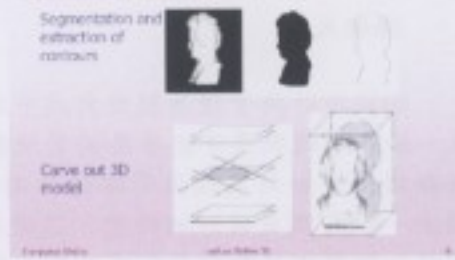
2、一週課程簡報資料(其餘教學資料請參閱成果光碟)



Photometric stereo method



Shape from contours



Shape from contours



Structured lighting



Structured lighting



Laser range finder



Velodyne HDL-64

- Dynamic and real-time 360 degrees 3D reconstruction

- <http://www.velodyne.com/lidar/>



(三) 網頁設計與管理—丁一賢老師授課

1、課程大綱

網頁設計與管理為數位典藏中的一項重要技術，學生必須學習如何製作網頁、如何管理網頁才能妥善的呈現數位典藏的資料。因此本課程的大致內容在於教授學生如何架設與管理簡易的網站，網頁設計方面則包括基本的 HTML 語法、CSS 網頁設計的概念，並使用 Adobe Dreamweaver 為網頁設計的工具學習如何製作單向非互動式的簡易網頁。

2、一週課程簡報資料(其餘教學資料請參閱成果光碟)

網頁設計與管理
Web Pages Design and Management

Week 1
Date: 14 February 2010

網頁設計簡介

網頁設計學習流程

了解製作網頁—瞭解網頁—「瞭解網頁」—「瞭解網頁製作流程」—「瞭解網頁製作流程」—「瞭解網頁製作流程」

學習單元/課程單元	授課學堂	備 註
1. 網頁設計-基礎知識	Phonology	簡介網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性。
2. 網頁設計-網頁製作	Phonology	了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性。
3. 網頁設計-網頁製作	Phonology	了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性。
4. 網頁設計-網頁製作	Phonology	了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性。

網頁設計學習流程

學習單元/課程單元	授課學堂	備 註
1. 網頁設計-基礎知識	Phonology	簡介網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性。
2. 網頁設計-網頁製作	Phonology	了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性。
3. 網頁設計-網頁製作	Phonology	了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性。
4. 網頁設計-網頁製作	Phonology	了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性，了解網頁設計之重要性。

網際網路的歷史與基本組成

網際網路的歷史及 WWW 的發明標準制定



網際網路的發明人 Tim Berners-Lee

1990年代開始，www之父 Tim Berners-Lee 制定了 WWW 的標準協議 (Hypertext Transfer Protocol) 和 URI 標準 (Uniform Resource Locator) 和 HTTP 標準 (Hypertext Transfer Protocol)。在 1992 年，他創立了全球資訊網協會 (World Wide Web Consortium - 簡稱 W3C)，並任命 himself 為該組織的負責人。他制定了包括 HTML、CSS 等在內的眾多標準協議的標準規範。直到現在他仍擔任該組織的主任 (CIC) 及 HTML 標準制定。

網際網路基本組成

基本上網際網路的基本組成包含以下4個內容，我們稱之為網路的四大件，通常會將此四者統稱為網路的四大件。這四者分別是：網路的硬體、網路的軟體、網路的協議、網路的應用。

網頁、伺服器、瀏覽器、網際
Web + server + browser + internet



網頁、伺服器、瀏覽器、網際
Web + server + browser + internet

課程簡介

課程簡介

- Instructor:** 丁一賢 (John Ting)
- Taken by:** 通識教育中心 人文和數位商業證書課程
- Number of Credits:** 3 學分
- Time:** Wednesday, PM 4:20-6:10
- Text Book:**
 - Discovering CS4 新發現與設計 Level UP, 宏碁出版社, 吳勝忠、杜清鳳編著
- Other Recommended Books:**
 - 網頁設計設計 55, 立刻設計, 商務工作術編著
 - 網頁設計 3000, 宏碁出版社, 吳勝忠、杜清鳳編著
 - 一次學會 HTML 網頁設計, 宏碁出版社, 李金龍編著

課程簡介

SCHEDULE

Week	Date	Content
1	24/02/2009	課程簡介
2	03/03/2009	網際網路基礎知識與應用
3	10/03/2009	HTML 基本語法介紹
4	17/03/2009	CSS 基本語法介紹
5	24/03/2009	網頁的動態與特效
6	31/03/2009	Exam 1 - 網際網路基礎知識、HTML 基本語法、CSS 基本語法、動態特效
7	07/04/2009	網頁的編碼與製作 (專題製作一)
8	14/04/2009	C 2 考試
9	21/04/2009	期中考試 (專題製作二)

課程簡介

SCHEDULE

Week	Date	Content
10	28/04/2009	期中專題報告 (專題製作二)
11	05/05/2009	OS 基礎 - OS 的運作原理
12	12/05/2009	OS 的運作原理
13	19/05/2009	資料庫基礎知識 - 進入課程
14	26/05/2009	資料庫基礎知識 - 課程
15	02/06/2009	作業、作業、課程作業 - exam
16	09/06/2009	OS 的運作原理 - 作業
17	16/06/2009	期中專題報告 (專題製作一)
18	23/06/2009	期中專題報告 (專題製作二)

課程簡介

評分標準

- 出席率 20%
- 參與討論 10%
- 期中考試 30%
- 期末報告 40%

期末專題報告

- 期末專題報告主題
 - 搜尋引擎與人工智慧網站
 - 數位媒體與數位行銷
 - 企業管理網站
 - 個人生活網站
- 分組
 - 2-3 人一組

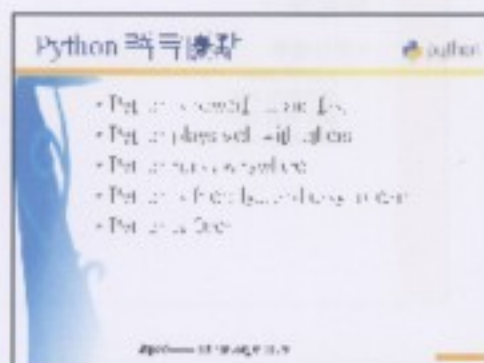
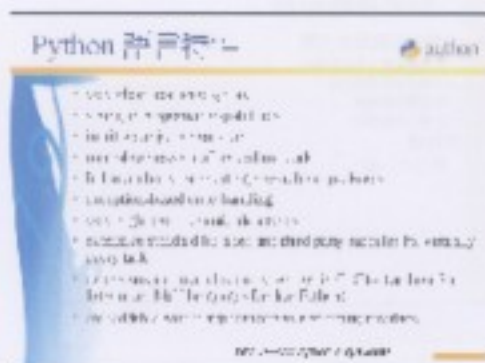
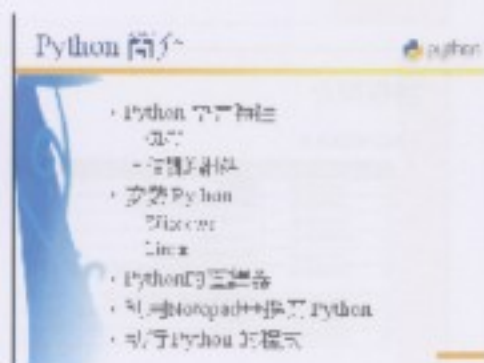
(四) 數位應用程式設計—蕭漢威老師授課

1、課程大綱

數位內容程式設計這一課是為高雄大學數位典藏學程所設計的資訊技術課程，教學內容以主要簡介開放原始碼(Open Source)資源中最常被應用於更深領域的 Python 程式語言為核心，並介紹其應用於數位內容相關程式設計技術為主要目標。

Python 具易學易用之特性，適合於資訊技術初學的操作，並且當前也有許多重要的網路應用服務也以 Python 為程式開發工具，另一方面 Python 程式語言也具跨越不同作業系統平台與物件導向的特性，希望能透過這門課的介紹，提供對於資訊技術有興趣的學生一個對於數位應用領域更優秀的應用工具。

2、一週課程簡報資料(其餘教學資料請參閱成果光碟)



Python 的相關網頁

- Python
 - <http://www.python.org/>
- Python 台灣中文社群
 - <http://www.python.tw/tp/2003/index.php>
- Python 的教學文件
 - <http://www.python.tw/book/Guide%20vse%2003course/tot.html>

安裝 Python

- <http://www.python.org/download/>
- Windows
 - Python 2.6.4 Windows installer
 - 直接執行
- Linux
 - 幾乎都已內建
 - 建議以套件安裝

安裝 Python (Windows)

- <http://www.python.org/download/> 中，安裝在要下載的檔案。



安裝 Python (Windows)

- 完成 Python-2.6.4.msi (建議安裝 32 位元，除非你的系統是 64 位元)。



Copyright © 2006 Python Software Foundation. All rights reserved.

Copyright © 2006 Python Software Foundation. All rights reserved.

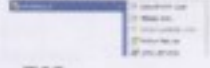
安裝 Python (Windows)

- 選擇安裝的位元，建議選擇的位元標示所安裝的系統是 32 位元或 64 位元。



安裝 Python (Windows)

- 安裝完成之後，就可在任何系統路徑中執行 `python` 了。




至此

- 可在任何系統路徑中執行 `python` 了。
- 安裝完成。

安裝 Python (Linux)

- Linux 幾乎都已內建 Python，可以用 `python -V` 確定是否已安裝。



- 若還沒安裝，可執行以下指令：

```
apt-get install python
```

(以上用 Debian 為例，每個版本的安裝指令有所不同)

Python 的直譯器

- Windows
 - 進入 Dos 視窗以 `cd` 進入安裝目錄
 - 執行 `python`
- Linux
 - 在 shell 下執行 `python`
- 測試
 - `>>> print "測試 Python"`
 - 測試 Python

執行 Python(Windows)

- 開啓cmd
 - 開始→執行→輸入cmd
- 進入 Dos 視窗
 - 輸入python進入命令列模式
- 輸入exit()離開視窗



執行 Python(Linux)

- 在shell下執行python

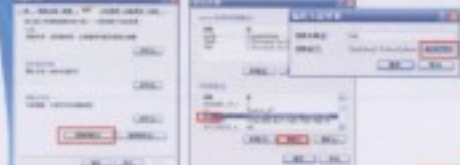


利用 Notepad++ 撰寫 Python

- Notepad++
 - <http://notepad-plus-plus.org/download/v6.0.2.html> 到此下載
 - 兩種版本
 - npp.5.6.7 installer.exe (免費安裝)
 - npp.5.6.7.exe (免安裝，可執行位元碼)
 - npp.launcher.exe (免安裝，解壓縮即可)
 - 可撰寫很多程式(C, Java, ...)
 - 直接執行，不需安裝

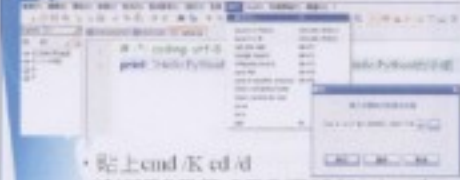
環境變數設定

- 我的電腦→控制台→系統→進階→環境變數→Path→編輯，在變數值增加以下文字 `C:\Python26` (請自行設定python的所在位置)



Notepad++ 設定

- 設定執行



- 貼上 `cmd /K cd /d "%(CURRENT_DIRECTORY)" & python "%(NAME_PART).py" & PAUSE & EXIT`

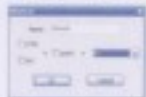
Notepad++ 設定

- `cmd /K cd /d "%(CURRENT_DIRECTORY)" & python "%(NAME_PART).py" & PAUSE & EXIT`
- 這行的意思是說：需將電腦內部的cmd，再移到目前檔案所在的目錄，並執行現在編輯的程式檔，程式執行完後暫停畫窗，按任何鍵關閉視窗。

注意：其實Notepad++有內建cmd，但是只支援用輸入命令出檔，以這方式用時電腦內部cmd執行。

Notepad++ 設定

- 按儲存，輸入shortcut名稱，設定快捷鍵



- 接著只要程式打好，直接按F9即可執行 (按什麼按鍵由你設定的快捷鍵決定)

撰寫第一個 Python 的程式

- 程式碼

```
#!/usr/bin/python
# coding: utf-8.
print "Hello Python!"
print "你好，Python!"
```

- 程式碼解說
 - `#!/usr/bin/python`
 - 在檔案的最前面必須要加上所使用的運轉器，使程式能夠順利執行。

撰寫第一個 Python 的程式



• 程式碼解說(續)

- `#!/usr/bin/env python`
- 這行是將這個程式編譯成osf(編譯器)，程式碼對它而言是文字，再對它做編譯，之後讓程式正確地執行。(也可以改成 `#!/usr/bin/python`)
- `print "Hello Python!"`
- `print` 這個字串，是讓程式執行時在螢幕上印出有引號括起的字串。

執行 Python 的程式



• 執行

- 要記得存檔後再執行，否則執行出來的結果是空檔的結果！



執行 Python 的程式



• 也可以用cmd執行python程式

- 用cd指令移動到檔案所在的地方
- python 檔案名.py (如下圖)



再玩玩看



• help()

- `help('modules')`
- `help('webbrowser')`

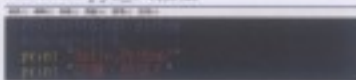
• 試試看以下的程式

- `import webbrowser`
- `url = 'http://www.nck.edu.tw'`
- `webbrowser.open_new(url)`

補充：用Linux撰寫Python



- 打以下指令：
`vim hello.py`進入編輯



- 打完程式後按esc鍵，再打wq離開編輯
- 執行程式：`python hello.py`



Linux 下編輯一份文件檔



• Linux 基本指令操作

- <http://www.linux.com.cn/linx/linxcommand.htm>
- <http://www.linux.com.cn/linx/linxcommand.htm>

• Linux 文字編輯程式

- vim
- Google: "大家來學VIM"
- joe

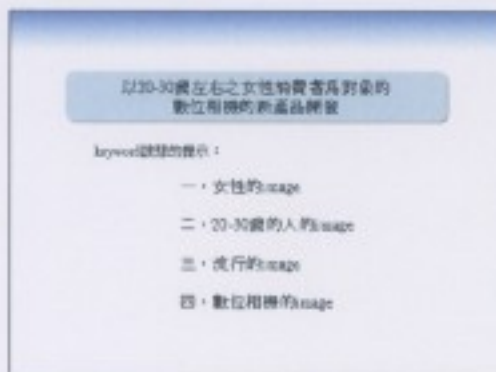
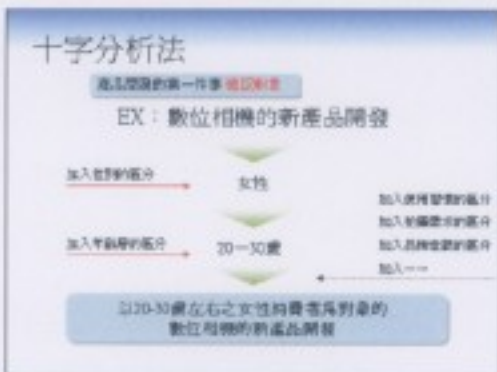
(五) 文化產品創意設計基礎理論與實務—金工設計實務
—賴廷鴻老師授課

1、 課程大綱

此為學程上學期之「文化產品創意設計理論」的銜接課程，以金工創作之實務培養基礎學能，希望藉由課程安排讓學員理解及應用文化條件發展可行之創意，以金工技法研習為先，使有興趣於文創設計領域者能在課程學習中領略生活藝術美學，創造真實且兼具美感的事物，以文化中的個人特質為突出風格的要件，讓創作能進入生活，美化人心。

2、 一週課程簡報資料(其餘教學資料請參閱成果光碟)





十字分析法



十字分析法 練習

請各組依照前一次作業所收集之服飾圖面作十字分析練習
請注意：

1. 先討論釐定本次產品研製之目的。
Ex: 20-30歲女性的數位相機……
2. 小組討論，設定重要keyword。
keyword設定盡量以大方向，概念性為主。
3. 選擇圖片，放入適合的分類表格中。
注意圖片相互間與keyword的遠近關係。
4. 不限定每一產品製成單一十字分析。
5. 各組請將分析表製作於A2size看板，與PPT一起發表。

(六) 翻譯導論(一) — 王嵩嵐老師授課

1、 課程大綱

本學科之課程設計是為增進學生對目前重要翻譯理論的了解，以及熟悉各項翻譯技巧。因此，學生每週都必須完成指派的翻譯作業，透過不斷的實際演練，才能讓理論及實務作更熟練的結合。而除了闡述翻譯基本理論及技巧外，課堂上還會解析翻譯過程中碰到的各類問題及解決方式，而學生所犯的各項翻譯的錯誤，也會在上課時詳加討論。

2、 授課資料(其餘教學資料請參閱成果光碟)

<p style="text-align: center;">Week 2: Design</p> <hr/> <p style="text-align: center;">Introduction to Translation Studies</p> <hr/>	<p style="text-align: center;">Source Text</p> <hr/> <p style="text-align: center;">2008年來得又猛又烈的 金融海嘯，讓企業 界經營倍感壓力，但在此時，「創 新」反而成爲業者能否逆境突圍的 關鍵。</p> <hr/>
<p style="text-align: center;">Translating Process Draft</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> The severe and fierce financial crisis in 2008<input type="checkbox"/> brought massive pressure to the enterprises.<input type="checkbox"/> At this very moment,<input type="checkbox"/> "innovation", however, becomes the key assets that may help the enterprises to break out of the encirclement. <hr/>	<p style="text-align: center;">Final Version</p> <hr/> <ul style="list-style-type: none"><input type="checkbox"/> The severe and fierce financial crisis in 2008 brought massive pressure to the enterprises. At this very moment, "innovation", however, becomes the key weapon that may help the enterprises to break out of the encirclement.<input type="checkbox"/> "Financial tsunami" <hr/>

一年前，在《遠見》一年一度〈年度最佳創新〉調查中，當時《遠見》提出「大眾創新」趨勢，指出創新的來源，正從職業轉到業餘、從企業轉向消費者、從少數精英轉到多數平凡人的集體創新，刊出後獲得廣大迴響。

- One year ago,
- in the poll of "The most innovative of the year" held by Yuan-pan magazine per year,
- Yuan-pan proposed the idea of "collective innovation" and
- Figured out that the sources of innovation is

- from professional to amateur, from few elites to laymen
- collective innovation
- Such a proposal was widely accepted by the general public

- One year ago, the poll of "The most innovative of the year" held by Global Fever magazine only once per year suggested that the source of innovation, changing from professionals to amateurs and from few elites to laymen, is collective innovation. Such an argument was widely accepted by the general public.

面對景氣更為艱困的2009年，除了創新的發想要更大眾化外，創新又有哪些新趨勢呢？

- To face the year 2009 in which the economic situation will be even more severe
- Apart from making the innovation more popularized
- What are other new trends of the industry of innovation?

- In 2008, a year in which the economic situation will face an even more severe, there will be a new trend of innovation, expect for the fact that it shall be more popularized.

參酌國內外專家意見指出，2009年的創新趨勢，內涵必須更柔和、更具美感與文化深度。

三、 數位化產出清單

以下列出數位化之成果清單，請依照編號參考學程成果光碟內容。

課程編號	課程名稱	成果分類	細項編號	名稱	格式	備註
壹	數位典藏概論	一、台灣傳統建築數位電子書	1-01	台灣傳統建築	PDF	
			1-02	台灣傳統建築	PDF	
			1-03	台灣傳統建築	PDF	
			1-04	台灣傳統建築	PDF	
			1-05	台灣傳統建築	PDF	
			1-06	台灣傳統建築	PDF	
		二、多媒體影音數位典藏檔	2-01	認識林家菜園	WMV 影音格式	
			2-02	歷史背景	WMV 影音格式	
			2-03	寺廟裝飾	WMV 影音格式	
			2-04	住宅裝飾	WMV 影音格式	
		2-05	庭院建築	WMV 影音格式		
		三、數位典藏專題網站		台灣傳統建築數位典藏	網頁： http://myclass.ezksu.net/	
		貳	電腦視覺	一、三維建置實作	1-01	臉部建置
1-02	臉部建置				Photoimpact 圖片檔	
1-03	臉部建置				Photoimpact 圖片檔	
1-04	臉部建置				Photoimpact 圖片檔	
1-05	臉部建置				Photoimpact 圖片檔	
1-06	臉部建置				Photoimpact 圖片檔	
1-07	臉部建置				Photoimpact 圖片檔	
1-08	臉部建置				Photoimpact 圖片檔	
1-09	臉部建置				Photoimpact 圖片檔	
1-10	臉部建置				Photoimpact 圖片檔	
1-11	臉部建置				Photoimpact 圖片檔	
1-12	臉部建置				Photoimpact 圖片檔	

課程編號	課程名稱	成果分類	細項編號	名稱	格式	備註
貳	電腦視覺	二、三維實體重建專題	2-01	三維實體重建專題紀錄	Windows Media 影音檔	此成果較不適合以單純平面視覺表達，故利用影音專題方式呈現。
			2-02	三維實體重建專題紀錄	Windows Media 影音檔	
			2-02	三維實體重建專題紀錄	Windows Media 影音檔	
			2-03	三維實體重建專題紀錄	Windows Media 影音檔	
			2-04	三維實體重建專題紀錄	Windows Media 影音檔	
			2-05	三維實體重建專題紀錄	Windows Media 影音檔	
			2-06	三維實體重建專題紀錄	Windows Media 影音檔	
			2-07	三維實體重建專題紀錄	Windows Media 影音檔	
			2-08	三維實體重建專題紀錄	Windows Media 影音檔	
			2-09	三維實體重建專題紀錄	Windows Media 影音檔	
參	網頁設計與管理	一、主題網頁	1	食食嗑嗑	網頁頁面	請直接點選資料夾一之index，以利連至各作品網站
			2	擁抱夢想-海外打工度假	網頁頁面	
			3	品味楠梓	網頁頁面	
			5	伊芙蕾純手工奶酪	網頁頁面	
			6	高雄觀光資訊網	網頁頁面	
			7	亨利獅的網站	網頁頁面	
			8	高大任遊網	網頁頁面	
			9	台灣走透透	網頁頁面	
			10	皮克斯	網頁頁面	
			11	喜悅	網頁頁面	
13	北京自助旅行 5天4夜遊	網頁頁面				

課程編號	課程名稱	成果分類	細項編號	名稱	格式	備註
參	網頁設計與管理	一、主題網頁	14	地方旅遊介紹-日本	網頁頁面	
			15	梵谷	網頁頁面	
			16	西雅圖深呼吸	網頁頁面	
			17	一頁。巴黎	網頁頁面	
			18	來去澎湖住一晚	網頁頁面	
			19	咕嚕咕嚕美食遊	網頁頁面	
			20	精緻咖啡館	網頁頁面	
			21	好呷底家	網頁頁面	
			22	說出你的小秘密	網頁頁面	
			23	台鐵路線高雄-橋頭段概覽	網頁頁面	
肆	金工設計實務	一、文創產品創意設計	1-01	象形走獸	金工複合媒材	
			1-02	型隨意變複件組合置物盤	金工複合媒材	
			1-03	圓滿 CD 盒	金工複合媒材	
			1-04	彩色琉璃珍愛寶盒	金工複合媒材	
			1-05	一五一十	金工複合媒材	
			1-06	人脈名片分類架	金工複合媒材	
			1-07	草木皆兵	金工複合媒材	
			1-08	風行草偃文具組	金工複合媒材	
			1-09	大自然的嚮往—水土木組合文具	金工複合媒材	
伍	藝術家的追尋	一、藝術家的追尋-策展	1-01	藝術家的追尋紀錄-李文廣	Powerpoint 格式	
			1-02	藝術家的追尋紀錄-吳全達	Powerpoint 格式	
		二、藝術家的追尋 blog	2-01	陶藝藝術家李文廣 blog	網頁頁面	
			2-02	木雕藝術家-吳全達 blog	網頁頁面	

四、 網頁架構

本學程網站已於 98 年 8 月架構完成，搭配通識中心暨有之教學平台和課程地圖平台，在此三者交相為用的有機整合之下，帶給修習學程的同學全新的學習體驗，本網站架構已於前項學程成果介紹之「重要產出成果」(P.73-P.77)說明，於此再行複述，其架構說明請詳見下表。

學程相關網址請詳：http://140.127.202.243/poda/m_home/m_home.asp。

【表十一：學程網頁架構說明】

網頁架構	細項分類	內容說明
學程首頁	最新消息	定時統一發佈學程最新動態消息，以利師生掌握訊息。
	活動看版	定期放置有關學程最新成果展現內容(展覽活動、專題發表、專題講座、校外參訪)，點選任一小圖示即可連結至該訊息亦或成果內容說明頁面，使用者可直接於首頁即掌握學程最新成果動態。
學程簡介	學程目標	宣揚學程核心目標與理念。讓學生對於學程內容與走向具有基本的了解。
	學程規劃	本頁面闡述學程秉持循序漸進之教學理念，將課程進行規劃並且分類，打穩基礎並善用技術，最終成為跨領域之整合型人才。
	修習規範	說明學程修習相關規範，提供學生規劃修課之準則。
課程規劃	師資陣容	介紹學程教師團隊陣容，並就各教師之專長與研究領域進行介紹。
	課程內容	細分 98 學年第 1、2 學期之課程表，各單一課程皆可直接連結至通識教學平台，以利學程學生瀏覽使用。另註明學程開課規劃總表，便於學生自行規劃修業時程。
學程討論	一般主題	需由帳號登入發表，本頁面主要用於一般學程討論主題內容，提供師生與學程辦公室三方交流之處，使用者可自行決定自己的發表主題定類為何。
	學程藝術相關	需由帳號登入發表，呼應學程第一年之實作課程主題，開闢學程藝術相關主題專區，使用者可為自己的發表主題定類。並可於此區瀏覽全部的藝文相關話題，亦提供師生人文話題互動交流之園地。

成果展現	成果展現時間軸	本時間軸主要是展現學程所有相關成果。以一週為一個時間單位，每產出一項成果即會在時間軸上產生一次紀錄，藉由時間軸拉動的效果，看見學程從一開始執行至現今的成果歷程與進步。點選任一標題即可進入該主題之內容頁面。下方擺置「最新成果」與「熱門成果」，亦可直接由此進入最新與人氣成果說明頁面。
	展覽活動	本介面主要放置全國人文藝術與數位典藏相關展覽資訊清單，點選任一展覽標題，即可進入相關說明頁面，並同時可觀看照片與影片。
	專題發表	本介面主要放置學程各課程之階段成果發表，點選清單任一成果即可進入內容頁面，另可於內容頁直接點選同一課程之系列相關成果。
	專題講座	本介面主要放置學程所舉辦過之相關演講活動與會議，提供該次活動相關照片與影像紀錄。
	校外參訪	本介面放置學程舉辦之校外參訪行程記錄，使用者可藉由此頁面觀看該次活動之相關影音紀錄，並對此行所獲得之收穫具有一定的了解。
相關連結	放置有關人文、數位典藏與博物館之網站，共分有「政府領導機構」，「博物館資源」，「學術領域」以及「藝文部落」等四項分類。	
意見回覆	使用者若有相關疑問或建議，可於此處填寫並直接發送電子郵件至學程助理信箱，提高學程執行與意見回覆之效率。	